GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas
Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, José Donizete de Paula
Edição de Capa: Homero Letonai
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade:
(0**11) 3641-0444
Números Atrasados:
(0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

NO NOVO MILÊNIO, A GAMERS CHEGA AOS 50!

Para comemorar mais um aniversário (quem diria que chegaríamos a meia idade) a sua revista **Gamers** dá continuidade ao Projeto Férias, trazendo mais uma revista semanal feita especialmente para você leitor, ávido por novidades. Começando pelo Game News, a felicidade daqueles que já estavam com os dedos formigando para se aventurar mais uma vez pelo mundo de Banjo, e seu amigo Kazooie, em Banjo-Tooie. E você também confere o novo Ecco de Dolphin, Evolution 2, e Marvel vs. Capcom 2 para Dreamcast — sendo este último também para arcade, não esquecendo do tão aclamado Dragon Quest VIII que logo deve estar pintando por aqui (se não houver mais adiamentos).

Nesta edição também iniciamos a estratégia completa das aventuras do dragão mais famoso do mundo dos games (ou ao menos um dos mais conhecidos pelo público): Spyro que em sua segunda aventura deve derrotar o tirano Ripto. Ainda para o PlayStation, trazemos entre outros o game dos fãs do basquetebol: NBA Shoot Out 2 K. A Sega com a sua máquina dos sonhos, comparece em peso com novos jogos, como Berserk — trazendo o bom e velho gênero de ação/pancadaria com armas e tudo que tiver a mão —, Space Channel 5 apresenta uma nova personagem que pode virar a musa do Sega Dreamcast, enquanto Vigilante 8 Second Offense chega detonante. Mas o destaque vai mesmo para o homem das sombras, Shadow Man que finalmente embarca na era 128 bit. E para aquecer o que já estava frio e esquecido, a Tec Toy se manifesta com Yu Yu Hakusho para o antigo 16 bit da Sega, o Mega Drive.

Para saciar a gana dos maníacos por pancadaria, confira o encontro dos mais queridos personagens da SNK e Capcom em SNK vs. Capcom para o portátil Neo-Geo Pocket Color. E não esquecendo da Nintendo, você embarca numa guerra onde a estratégia prevalece em Nuclear Strike 64. E para quem curte RPG, é só entrar no mundo de Harvest Moon 64, ou voltar no tempo e matar as saudades em Asteroids. Os proprietários de PCs também vão ficar muito felizes, tendo a presença do mascote da Ubi Soft, Rayman, em sua segunda aventura. E se não for o suficiente, é só entrar em combate no mais novo RPG da Interplay, Planescape: Torment, que esbanja uma ótima jogabilidade — a melhor já vista em um RPG para PC —, e um enredo bem sinistro. Depois destas bombadas, agora é só diversão, principalmente enquanto as férias durarem!!!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS
ANO VI - NÚMERO 50

Depois do N64 e PC, ele chega ao Dreamcast

Shadow Man Página 50

SEÇÕES

GAME NEWS
Página 07

ESPAÇO DO LEITOR
Página 15

PRÓ DICAS
Página 20

ÍNDICE

SEÇÕES

SNK vs. Capcom 36

O primeiro encontro da SNK com a Capcom barbarizando no Neo-Geo Pocket Color!

Nuclear Strike 64 42

As mais variadas missões suicídas para você cumprir neste super game de ação .

Space Channel 5 47

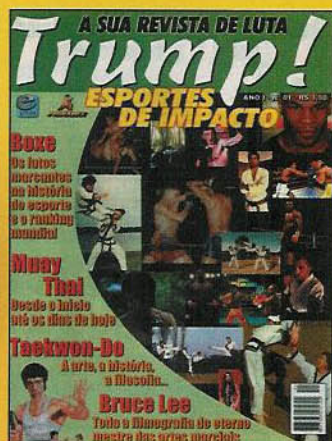
Ajude a reporter Ulala a quebrar a rotina tediosa de uma cidade com muita dança!!!

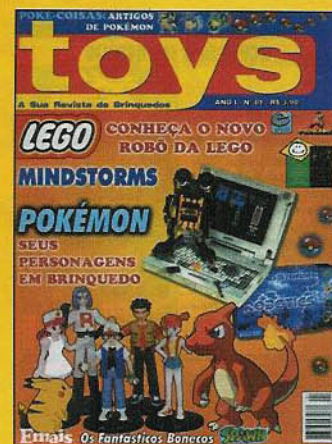
Plane Escape: Torment 52

Mais um RPG para PC... Mais um grande sucesso esbanjando beleza e muita diversão.

Ajude Spyro a livrar o reino de Avalar das garras do tirano Ripto.

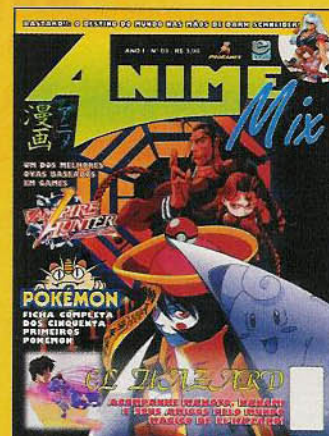
Spyro 2: Ripto's Rage! 56

ARTES MARCIAIS, ANIME E TOYS

Código: RTR 01

TRUMP!: Os mitos, as origens e curiosidades por trás das diversas modalidades de luta.
TOYS: As últimas novidades em jogos, bonecos articulados, robôs, brinquedos eletrônicos e tantos outros que fazem a alegria dos baixinhos.
ANIME MIX: Todas as tendências da animação japonesa e mangá.

Código: RTO 01

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Código: RAM 01

Código: RAM 02

Código: RAM 03

Peça pelo reembolso:

Nome:____

Endereço:____

Cidade:______________________ Estado:____________ Cep:______________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

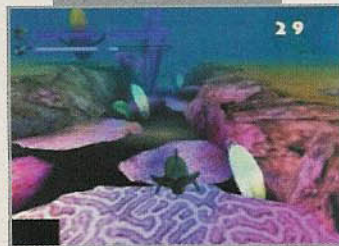
Cód.: RTR 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RTO 01 - Cada R$ 3,50 ( )

Cód.: RAM 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 02 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 03 - Cada R$ 3,50 ( )

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

Alguns dias após a produção da Rare, Banjo-Kazooie, os proprietários de N64 de todo o planeta (exagero?, não...) se perguntavam a mesma coisa: O que diabos é Banjo-Tooie? Será que é o fim do amigo inseparável de Banjo, Kazooie? A Rare logo respondeu (provavelmente devido a um massacre de cartas de jogadores curiosos): "Banjo-Tooie será a seqüência oficial de Banjo-Kazooie (para quem conseguiu completar o game em 100%, coletando todas as peças do quebra-cabeça, e todas as 900 notas musicais, pôde ver algumas cenas de Banjo-Tooie, mostradas por Mumbo Jumbo, com cenas de áreas não exploradas e itens que não dá para pegar... Para quem boiou, as cenas mostradas eram da fase Wozza's Cave, pegar uma gigantesca chave de gelo; Treasure Trove Cove, uma grande montanha numa ilha; Gobi's Valley e a entrada para um túmulo...) — um jogo totalmente novo pode ser aguardado em 2000. Enquanto o ano passado, 1999 (até parece que foi a muito tempo), não teve nenhum sinal de Tooie. Parece que este jogo se tornou o título de N64 mais esperado paro o ano 2000, principalmente pelo carisma dos personagens e as cômicas cenas de Gruntilda, e todos os demais, conversando... ou seria grunhindo? Agora chegou o momento de ficar excitado com a seqüência deste jogo. Muitos proprietários de N64 acreditam que Banjo-Kazooie é um dos melhores jogos de plataforma já produzido para o sistema (claro que agora dividindo este título com Rayman 2: The Great Escape, da Ubi Soft), ultrapassando até mesmo Donkey Kong 64 e Super Mario 64 — enquanto este último permanece entre os melhores. A Rare está botando mais lenha na fogueira e diz que em Banjo-Tooie um monte de novas características estarão presentes, sem perder aquelas que tornaram o game um grande sucesso. Só para você ficar mais calmo, Kazooie não foi retirado do jogo, Tooie é apenas uma brincadeira com a palavra Two. Depois deste pequeno esclarecimento, você vai encarar oito mundos gigantescos, com, ao menos, um mini-game em cada um deles. Uma mistura de personagens familiares com os novos para interagir sem ficar tudo tão diferente do primeiro game, pois seria uma coisa estranha se todos os antigos personagens desaparecessem assim sem mais nem menos — principalmente pelo fato de você voltar em algumas das fases e concluir coisas que ficaram pendentes. Haverá também novos chefes para se derrotar (a dificuldade que faltou no primeiro game...).

A grande novidade é que agora você poderá controlar Banjo e Kazzoie separadamente, garantindo ainda mais a diversão e aumentando o desafio. Banjo também ganhou uma grande gama de novos movimentos Banjo, assim como seu amigo emplumado. As coisas não param por aí, até mesmo o feiticeiro Mumbo Jumbo poderá ser controlado em alguns pontos do jogo (Hm... será que ele poderá fazer alguns daqueles feitiços legais?), e há também um modo para quatro jogadores. A qualidade de gráfica continuará igual ao anterior, sofrendo apenas algumas implementações e retoques, mas mantendo-se completamente em tempo real. Os efeitos de luz ganharam um toque extra, agindo com maior interatividade sobre o cenário, mas aparentemente mantendo-se igual em relação aos personagens... Apenas uma bolinha como sombra! O sistema de câmera ficou mais dinâmico, permitindo enfocar com maior precisão e não atrapalhar muito durante as desventuras, tornando-se bem inovador. É claro que uma característica que chama a atenção é a separação de Banjo e Kazzoie, todo mundo sabe que a maioria ficará chateada de não ter mais o adorável pássaro "boca aberta" na adorável mochila de Banjo, mas poder usar o urso e o pássaro separadamente abre um monte de possibilidades. Como isso foi feito no jogo, ficou a grande pergunta agora: Banjo ficará lá parado e vulnerável, enquanto você voa com Kazooie bicando a cabeça de seus inimigos? Vai ser igual ao DK64, aonde você só pode acessar certas áreas com determinados personagens? Enquanto estas duas opções dariam uma ótima jogabilidade, a Rare pode fazer uma surpresa para todos nós com algo novo e bem melhor do que se poderia imaginar. A grande variedade de movimentos em BK já é impressionante o bastante, mas o potencial para todos os movimentos em B-Tooie já está causando uma grande excitação e criando um clima que só será esclarecido com a chegada do game. Por outro lado, sair correndo por aí e dando o mesmo salto e caindo de bunda de novo, pode ser realmente chato; esta foi a maldição da maioria dos jogos de plataformas da história. Algo que pode ser a felicidade de uns, e a zanga de outros, é que não fora dita nenhuma palavra sobre o uso do Expansion Pak — usado para aumentar a resolução e melhorar as texturas — no game. Enquanto em DK64 é obrigatório usar, então devemos esperar que a Rare siga o mesmo exemplo, acrescentando o acessório para melhorar ainda mais o visual.. Os segredos revelados no final do primeiro jogo só podem ser acessados pelo segundo, então, você pode olhá-los mas não pode tocá-los. Nós não temos certeza de como será feito, mas alguma coisa significativa vai acontecer na troca entre os dois jogos, nunca visto antes em nenhum console. Banjo-Kazooie não usa Memory Pak para armazenar os jogos, então achamos que por aí que vai haver a troca de informações entre os dois jogos. Este jogo vem com vários cenários que permitem que os dois jogos se interajam. Com certeza B-Tooie demorou um pouco devido ao lançamento de Donkey Kong 64, então pode-se esperar que este jogo não traga apenas características do seu primeiro jogo, mas traga também algumas características de Dk64.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Sega

Adventure - GD

Previsto para 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Agora com Dreamcast, parece que eles encontraram a sua máquina dos sonhos, onde puderam fazer para este título tudo o que não tinham feito antes. E como resultado, Csaszar e sua equipe por trás deste jogo, querem ter a certeza que irão fazer o que esperam para o Dreamcast. "Os sprites lindos e os cenários de fundo do Commodore 64 foi uma máquina querida por milhões de jogadores em sua época. O Atari St e o Amiga trouxeram para o computador uma nova velocidade. O Sega Genesis (Mega Drive) e o PlayStation provaram que gráficos e velocidades perfeitas não precisam ser apenas em computadores caros, mas também em video games caseiros. Finalmente o Pc com o seu incrível acelerador 3D passou qualquer outra máquina inventada antes. Nós nos sentamos em frente do video game e ficamos presos ao jogo. Talvez seja pelo fato de que nós finalmente estávamos neste maravilhoso oceano virtual, ou talvez seria o modo que a tela parecia se misturar com a vida. Ou o fato de que nós não conseguiamos tirar da cabeça aquela maldita música tema de Fliper... ARGH! No entanto, um coisa é certa, este jogo foi feito para a realidade. Na versão Pre-beta, você começa em uma área simples do oceano, e se encontra com uma baleia enorme e seu bebê. Igual aos outros jogos da série, você pode falar com as outras criaturas do mar usando o sonar, e parece que o jogo irá ter um alto level de interação NPC. Nos primeiros momentos, você soa um pouco para se acostumar com o controle, e em outro você começa a aventura com um Rally animal com outros golfinhos para salvar o bebê baleia de um maremoto. Após isso, o jogo prossegue e mostrando toneladas de cut-scenes. Um destaque muito importante que chama a atenção é a imaginação", disse Csaszar. "O Dreamcast permite que nossos produtores criem ambientes de alta qualidade em baixo d'água e movimentos realistas dos golfinhos e das outras criaturas que habitam este lugar. Eles tinham muitas limitações para desenvolver este jogo nos outros consoles, mas desta vez o time está tentando fazer o melhor para aproveitar ao máximo esta super máquina".

Elementos clássicos, como nadar rápido, gritar e nadar para a superfície estão de volta, e também as habilidades de morfar com Ecco. Parece que você poderá se transformar em qualquer criatura que habita o fundo do mar e se for esperto, você tira os limites de exploração do jogo. Os ambientes são tão grandes quanto criativos (como você pode ver nas imagens), este jogo desafia até mesmo os ambientes estranhos de MDK2. Você quase sempre irá se perder neste cenário pelo menos uma ou duas vezes por fase, mas não vacile — estas águas estão cheias de criaturas horríveis e de extrema periculosidade, como os tubarões, ou mesmo com seus familiares golfinhos e muito mais. A primeira impressão é a que fica, e parece que aqui você conta com o velho esquema de acerte e corra, ou até o estilo Metal Gear de ficar se escondendo. Uma coisa que vai fazer Ecco triunfar é o seu visual. Defender of The Future será um dos jogos mais bonitos de toda a história (até o momento, pois pode pintar muita coisa boa por aí, principalmente com a chegada de novos consoles como o Dolphin da Nintendo e o PlayStation 2), e vê-lo em ação é uma prova do fato. Mesmo nadando usando 30 fps (frames por segundo), o frame rate é contínuo e você realmente vai entrar no clima e pensar que está nadando neste maravilhoso mundo submerso. É possível nadar com toda a velocidade, rumo à superfície, para dar saltos fantasticos, mas apenas por diversão. O nível de detalhes em algumas fases é de tirar o fôlego. É como se alguém colocasse o canal da Discovery em seu Dreamcast. Mas talvés a melhor surpresa visual é a inclusão de um pouco de jogabilidade 2D na versão do Dreamcast. Isso mesmo, em alguns pontos do jogo, como nos labirintos, é mostrada de lado usando a versatilidade da máquina (quem diria que o bom e velho clima 2D terá uma pontinha!). Isso já é algo para levantar ainda mais a diversão, passando por cenários muito bonitos e com uma jogabilidade que está prometendo ser bem precisa. Essa, infelizmente, é uma pontinha do game que pode demorar um pouco para chegar, não tendo ainda uma data prevista de lançamento, podendo somente aguardar para que ele saia em algum dia do ano 2000. Este pode ser um dos games que marque época, assim como a versão de Soul Calibur deixou muitos de queixo caído. É torcer para este chegar o quanto antes!

A sensação das grandes batalhas entre os heróis da Marvel, contra os heróis da Capcom, não acabou. E para a felicidade de muitos, para não dizer de todos, Marvel vs. Capcom 2 já está confirmado. Talvez a união da Capcom com a SNK tenha dado algum toque influitivo, pois o jogo terá um modo de três contra três, parecido com o sistema de batalha do The King of Fighters. A combinação dos personagens nos especiais, continuarão mantendo presença, só que agora com os três personagens simultaneamente. Também irá ter um novo combo chamado "De-raid Hyper Combo", que envolve os três personagens todos juntos! Como deve funcionar? Alguns dos novos personagens no lado da Capcom já estão confirmados, então como Sonson (vem do jogo clássico do Nintendo de mesmo nome), Hayato (de Star Gladiator), Anakaris (não, só pode ser brincadeira...) e um personagem novo chamado Amingo. Além destes, os velhos lutadores estarão de volta, como Ryu, Guile e Strider Hiryu. Já no time da Marvel, você terá Cyclops, Wolverine, Spiderman, Captain America, Iceman, Venom, Cable, Marrow (conhecida por aqui como Medula), Doctor Doom e uma personagem original chamada Ruby Heart (tá, o nome pode não ser tão original assim...).

Em Marvel Vs. Capcom 2, os personagens estão atrás da "Mythical Armor" que traz a morte. O jogo mostra alguns personagens originais e uma nova linha de luta 3 contra 3, algo que pode esquentar muito as casas de arcade (a propósito, Marvel vs. Capcom 2 vai sair simultaneamente para Dreamcast e arcade). Mas voltando ao assunto dos personagens, alguns deles podem sofrer algumas pequenas alterações quanto a seus visuais (coisa mínima), mas Hayato ganhará um visual completamente re-desenhado em 2D — pode até parecer estranho. Uma pirata que quer achar a armadura mística. Pequenos detalhes sobre alguns dos novos personagens já foram liberados, como a pirata Ruby Heart, que durante suas lutas, poderá ter a vantagem de usar itens mágicos — "coisinhas" que ela roubou durante as suas jornadas — como grande auxílio, assim como Megaman. Enquanto Sonson viaja para tentar achar uma cura para uma doença desconhecida, que afetou a sua vila, ele encontra Ruby Heart. Após ter conhecido ela durante a jornada, ambos seguem juntos (mas isso não quer dizer que eles só apareçam juntos, a não ser que você escolha os dois para ingressar no mesmo time). Amingo é uma espécie de homem-planta (mexicano, pelo jeito) com uma personalidade pacífica e calma. Ele está atrás da razão do "Vento Misterioso", que está secando uma grande quantidade de plantas. Cable, o filho de Cyclops, usa o poder da Tele Scinése e armas do futuro para lutar. A mutante Marrow, que cresceu nos esgotos, se garante usando seus próprios ossos como armas.

O sistema de batalha ainda deve levar mais algumas pinceladas em relação ao anterior, mas coisinhas conhecidas vão manter-se presentes, como o Variable Attack — o sistema de mudança de personagem, familiar da versão clássica da série — que ainda não foi confirmado, entenda-se, não com suas vantagens, como recarregar o life do personagem trocado enquanto o outro está em batalha. O Variable Combination, o sistema onde os personagens executam o Hyper Combo simultaneamente está mais que confirmadíssimo, e os combos poderão passar de 99 hits (sinistro!). O Delayed Hyper Combo é um novo sistema, único de Marvel vs. Capcom 2. Os personagens podem executar um Hyper Combo seguido do outro, mas ainda não está claro como funcionará este sistema (se este realmente agir como se entende, aplicar vários destes combos seguidos, a apelação vai ser quase inevitável!). Tendo apenas uma amostra do que MvsC 2 trará, você já pode imaginar como serão as batalhas com mais de três personagens aplicando combos simultaneamente, e tudo isso sem slowdowns para atrapalhar a ação rápida. Sem dúvida, este ano promete ter uma boa safra de games de luta que, com certeza, vão provocar uma lotação nas casas de arcade e fará muito neguinho desembolsar uma verba extra para a de Sega Dreamcast. Mais informações em breve!

Um ano depois e o Dreamcast só tem um RPG de qualidade, que no caso é Evolution, que chegou ao Dreamcast em versão japonesa em meados de janeiro do ano passado. Estranhamente, as empresas não se manifestaram em fazer mais RPGs para o Dreamcast, até agora nada de Grandia II ou Eternal Arcadia, e parece que o segundo RPG de qualidade do Dreamcast será a seqüência de Evolution: Evolution 2: Distante Promise. Um demo recente de Evolution 2 revelou que as coisas não mudaram muito do título original. Quando o Demo começa, o herói Mag Launcher e seus amigos, têm que ficar no hotel da vila Muse. Com Mag estão o silencioso Linear Cannon, a peste perpétua Chain Gun e Re Naid. Gre fala para Mag ir rápidamente para a sociedade da Vila Muse para encontrar Nina, esta é a parte um. Os dois pedem para Mag ir buscar um item em um calabouço ao Sul da vila Muse, Mag aceita o desafio. O jogo completo começa logo depois desta passagem, com Mag em Panam, a cidade feita no primeiro jogo. Fotos do momento de abertura revelam uma sequência de ação, com Linear e Gre abordo no trem. Após algumas aventuras preliminares abordo do trem, o jogo começa com a cena do Demo. Então, o que mudou nesta nova versão? Os gráficos melhoraram, mas não dramaticamente. Os ambientes estão em particular, mais detalhados, e os personagens parece que foram remodelados com polígonos de alta qualidade. As texturas também parecem que melhoraram também, e quando a câmera chega perto de Mag e Linear, o corpo deles não embaçam como na primeira versão. Acima de tudo, a movimentação ainda é de 60 frames por segundo. O único problema gráfico aparente é quando você entra nas casas, as paredes somem afim de dar a você uma visão total do ambiente, mas fica meio estranho, não é como Grandia.

Nas diferenças de jogabilidade, a Sting pometeu efeitos de clima, aondo você pode ver a vila de Muse com chva ou mesmo sendo banhada pelos raios do sol. Também há um novo modo de câmera, permitindo que você veja a ação pela visão do personagem, junto com uma câmera que fica atrás do seu personagem — esta permite que você o veja andando por trás (algo a la Tomb Raider). A maior mudança na jogabilidade é que você pode controla qualquer personagem do grupo. Se você tem no grupo Mag, Gre e/ou Linear, você pode mudar de personagem para controlar e os outros personagens irão brincar de siga o mestre. Isso não afeta a jogabilidade, mas talvés a Sting tenha algumas surpresas para a versão final do jogo. Tudo mais parece ser a parte um do jogo. Você faz a mesma coisa da outra vez que tiver de ir à cidade, e dela para as dungeons. As dungeons são criadas aleatoriamente, com vários andares para serem explorados e conquistados. E é claro, você irá encontrar vários inimigos. As batalhas do parecem 100% iguais as batalhas do primeiro game, só que com um pouco mais de luz para os efeitos. O Demo termina quando você entra

na terceira batalha, mas espera-se que no futuro as novas batalhas mostrem algo único. Então o que basicamente vemos em Evolution 2 de novo é uma nova história, envolvendo os personagens adoraveis de Evolution. E para você não ficar boiando em quem é quem, dê uma conferida nos personagens a seguir.

MAG LAUCHER
IDADE: 16 anos

O pequeno mestre da Laucher Household, um grupo lendário de aventureiros da cidade. Desde a primeira aventura, ele considera Linear um ótimo amigo. Ele usa uma CyFrame de mão.

LINEAR CANNON
IDADE: 17 anos

Linear que foi colocada aos cuidados de Mag quando seus pais foram embora e nunca mais voltaram. Não parecia que ela gostava da idéia de falar no primeiro game, mas quem sabe ela pode falar neste segundo game! Aparentemente, ela ainda deixa Mag falar por ela, mas você irá ouvir ela dizer Hello e Yes na maior parte do tempo.

GRE NAID
IDADE: 58 anos

O cara que foi escolhido para cuidar de Mag. Gre atualmente enfrenta aventuras ao lado do jovem.

CHAIN GUN
IDADE: 15 aons

A única filha da família Gun, rival da família Launcher. Ela parece ter uma quedinha por Mag, mas não consegue se expressar, escolhendo se esconder por trás de uma máscara.

PEPPER BOX
IDADE: 24

Uma aventureiro que veio de outro país. Ela é graciosa e se considera a irmã mais velha de Mag. É necessário tomar um certo cuidado quando se fala com, pois ela tem um incrível dom de crir confusões.

CALCANO
IDADE: 38 anos

Um novo personagem para o mundo de Evolution, este homem mora perto de Muse Ville e pensa como um ladrão. Ele tem um Barrel-sharped CyFrame grudado em seu braço.

URUKA
IDADE: ???

Um personagem novo fascinante que chegou ao mundo de Evolution que freqüentemente apareceu antes de Linear. Pouco se sabe sobre esta figura.

NINA
IDADE: 20 anos

Um membro importante da sociedade de Panama. A pedido dela, Mag e seus amigos vêem para Muse Ville.

WHITEHEAD
IDADE: 67 anos

Whitehead, o cabeça da sociedade de Muse Ville, tem interesses na civilização pré-histórica. Ele chamou Mag para Muse Ville, para levar adiante um projeto para a sociedade.

Pelas imagens, este promete ser mais um game que vai dar o que falar para Dreamcast, e há uma grande expectativa deste sair em versão americana (algo que faltou para o primeiro até o momento), agora que o console de mesma origem já está disponível. De um modo ou de outro, a Sing está de parabéns!

SUPER MARIO ADVENTURE

Nintendo

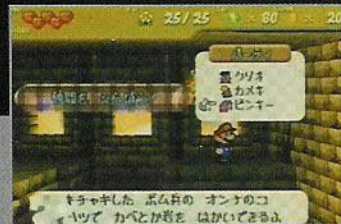
RPG - N/A

Previsto para 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Desde quando ele mostrou a sua cara bigoduda e carismática na Spaceworld dois anos atrás, Super Mario Adventure (chamado de Super Mario RPG no Japão) recebeu um monte de críticas dos jogadores e da imprensa, isso porque ele abandonou o visual e o estilo de RPG Nintendo/Square que tinha no primeiro título. Desenvolvido pelo Intelligent Systems (Industria por trás dos jogos animais da Nintendo), Super Mario Adventure usa personagens 2D no estilo de Parappa the Rapper e os coloca em ambientes 3D. Este experimento desapontou muitos fãs que esperavam uma seqüência com o estilo fiel do game anterior.

Se por outro lado decepciona, a felicidade é que esta aventura parece ser um pouco melhor que a primeira. Mas para esclarecer o caso de uma vez por todas, os personagens são realmente em 2D. Quando Mario, ou algum outro personagem muda de direção, parece que um desenho no papel foi virado ao contrário. Parece estranho de inicio, mas você se acostuma com o tempo (se bem que vai chiar um pouco). Em contraste com os personagens 2D está o bem desenvolvido cenário de fundo. Enquanto você vai progredindo no jogo, Mario vai visitando vários lugares do universo criado por Miyamoto, incluindo uma praia, nas costas de uma baleia, uma floresta assombrada, castelos e etc. Cada ambiente é feito com muita cor e um visual de livro, muito parecido com Yoshi Story — só que desta vez o cenário de fundo é poligonal e pode ser visto por diversos ângulos, ao invés de ser apenas uma mancha de cores quase sem formato algum. Como no game anterior, Mario viaja pelo mundo em tempo real, interagindo completamente com outros personagens, usando objetos e entrando em lojas para comprar itens. Ao mesmo tempo que o jogo traz vários elementos dos outros jogos da saga de Mario, como acertar uma caixa com a cabeça para pegar moedas, logo na primeira batalha você vê a natureza do RPG.

As batalhas são feitas por turnos e controladas por um Menu. Mario escolhe se quer usar um iten ou só atacar o inimigo, aí você escolhe uma lista de ataques especiais (atacando desde martelos até a popular queda de bunda). Os produtores colocaram novos esquemas para alguns ataques, como por exemplo, se o jogador quiser chutar um casco de tartaruga em seu adversário, o jogador deve puchar a alavanca para a esquerda enquanto Mario se prepara, e depois colocá-la para a direita para dar o chute. Se o inimigo for derrotado, Mario ganha Star Points. Todas as regras que são aplicadas no universo de Mario, são aplicadas no Mario RPG. Se um inimigo está usando um capacete pontudo, então a queda de bunda não é recomendada (se bem que deve ser muito desagradável cair cometer tal ato). Em Super Mário Adventure, tornar-se amigo de algumas criaturas é a chave para o sucesso. Mario pode ficar amigo de quase tudo (só falta falar com pedras...), desde de tartarugas voadoras, até Bobombs — aqueles bichinhos de temperamento explosivo. Usando o comando tão famoso Nakama (Amigo), Mario pode chamar um de seus amigos (bem, eles parecem pular de seu bolso) para dar uma ajuda tanto na batalha quanto no jogo em geral. Vamos dizer que Mario está bloqueado por uma pedra enorme, então ele chama um Bobomb para explodí-la . Mario também poderá voar com algumas criaturas, para atravessar alguns obstáculos. O visual de SMA pode parecer um pouco pior que Final Fantasy, mas o jogo parece ter tudo o que um RPG tem, incluindo itens, batalhas movidas por menu, pontos de experiência, dinheiro, toneladas de acessórios e quebra-cabeças. Estando ainda com cerca de 50% pronto, pode-se aguardar um bom RPG para o 64 bit da Nintendo.

Dragon Quest VII é o primeiro jogo da série DQ que aparece para o PlayStation. Enquanto a Square já fez dois Final Fantasies, e com mais um vindo, a Enix e a Heartbeat parecem que querem levar mais tempo produzindo o seu enorme título de RPG. O mapa de DQVII é totalmente poligonal 3D parecido com o de Grandia e Xenogears. O mundo de DQVII, que é totalmente em 3D, parece maravilhosamente bonito. Você pode rodar a camera livremente com os botões L1 e R1. Em adição, você pode dar um zoom apertando o botão do quadrado. O seu personagem pode se mover enquanto você move a câmera para ter uma visão melhor. O personagem principal é um jovem (que não tem nome, você terá de escolher), filho de um pescador que vive em uma pequena cidade de pescadores. Ele sonha em um dia se tornar um grande pescador como o seu pai (e assim começam as histórias de pescadores...). Durante o desfecho do jogo, ele irá encontrar-se com personagens como Maribel, com quem cresceu junto. Um pouco egocêntrica, mas ela vem de uma poderosa família da pequena cidade de pescadores. Keifer Gran é outro personagem que o garoto irá encontrar; este é o príncipe de Gran Estad Kingdom. Ele não está consciente das responsabilidades que seus pais impõem e vive fugindo do castelo e de suas responsabilidades; comporta-se como um irmão para o personagem principal (que estranho falar personagem principal, não?). Como já bem óbvio, tudo começa em uma cidade de pescadores muito pacífica em uma terra onde a agitação e o perigo são desconhecidos. Pelo fato dela ser tão calma e tranqüila, os aldeões não acreditam que existam monstros fora das grandes paredes que circundam a cidade. Para satisfazer a sua imaginação, o personagem principal entra em uma aventura que mudará a sua visão de vida para sempre, tendo de viajar através de diferentes áreas do mundo. Enquanto o jogo se desenrola, você tem que achar as peças do "Mysterious Tablet", que estão perdidas em diferentes áreas do mundo. Quando você acha todas as peças e as junta, será possível viajar para outro mundo. Você pode mudar a sua ocupação visitando o santuário de Daama, que está localizado em algum lugar do vasto planeta.

O personagem principal é conhecido como o filho do pescador, mas ele pode mudar a sua ocupação adquirindo habilidades especiais e magias (algo fundamental para um RPG). Estas "ocupações", funcionam como profissões, assim como em Final Fantasy Tactics, e incluem: Warrior, Monk, Magician, Priest, Dancer, Thief, Bard, Seaman (não, não aquele peixe da Sega ou um dos redatores), Shepherd e Jester. Você tem level de habilidades diferentes com cada um, passando de aprendiz para veterano e mestre. Você irá aprender mais magias e habilidades especiais enquanto vai passando de level. É possível mudar de uma profissão para outra, sem perder as habilidades adquiridas anteriormente. Por exemplo, se você for um Warrior ou Magician, pode transformar-se em Magical Warrior; se quiser, pode transformar-se em um Monk, que irá se tornar um Battle Master, e assim por diante. Você pode adquirir habilidades baseadas em sua profissão presente ou passada. Outro exemplo, se você é um Warrior e anteriormente era uma Thief, você ganha uma habilidade chamada Steal-slash, a qual lhe dá a habilidade de roubar o dinheiro do oponente e ainda causar dano. Outras habilidades especiais incluem a Dancing Blade (Warrior/Dancer), Sheep Dance (Dancer/Shepherd), Peaceful Song (Bard/Priest) e muito mais. Surpreendentemente você pode se transformar em um monstro também. E para tanto, é necessário pegar o coração de um monstro após vencê-lo em uma batalha. Obtendo assim as suas habilidades especiais e magias, assim como os atributos. Seu personagem pode ficar fraco contra o fogo, ou gelo. As cenas de batalhas mantêm a tradicional visão de frente, com belos gráficos de monstros, cenários de fundo e animações fluentes, além de cenas em CG para complementar ainda mais Dragon Quest VII, que virá em dois CDs e está previsto ainda este ano no Japão.

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 09
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 09 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Gamers Espaço do Leitor

Edição 50

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

Vampire Saviro EX Edition - Street Fighter Zero 3 - Garou: MotW - TKOF'99 - ?

Olá colegas da Gamers, estou muito feliz por estar escrevendo para vocês, é a minha 1ª carta! Sou fã da revista e acho que ela está o máximo, está ótima, quase chegando a perfeição. Eu sou colecionador de revista e até hoje tenho 39 das 46 revistas que já saíram. Tenho um PlayStation, adoro jogos de luta, principalmente da série Street Fighter, e eu tenho algumas dúvidas sobre alguns jogos que eu tenho. Por favor, tentem solucioná-las:
1) No jogo Vampire Savior, como faço para acionar os menus DX e EX Option, que são secretos? (Pode ser código de Game Shark). 2) Em Street Fighter Zero 3, há alguma possibilidade de jogar com o chefe Shin Vega, se vocês descobrirem, por favor passem para mim. (Pode ser código de Game Shark. 3) Na revista nº 46, pág. 12, vocês falam sobre o jogo Garou: Mark of the Wolves, só que colocam como data de lançamento 26 de novembro no Japão, e não especificam o ano, e agora eu pergunto: o jogo sai em 26 de novembro do ano 2000 ou vocês erraram a data? 4) o Jogo The King of Fighters' 99 - Millennium Battle sai ou não sai para PlayStation? 5) Qual é o próximo Survival Horror da Capcom para o PlayStation? 6) Mortal Kombat Gold tem chance de sair para Play ou vocês não sabem? Bom, agora acho que já atrapalhei demais, querendo saber demais. Um forte abraço e espero que a revista continue assim e cada vez melhor.

José André Dorigan — Amparo - SP

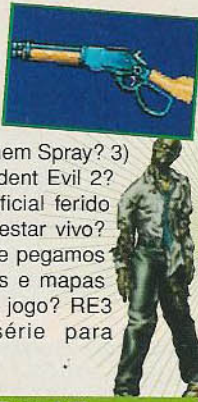
Como vai André (Hm... esse negócio de "colegas" não pega bem!), para um colecionador você tem pouco, hein!? E esse negócio de chegar a perfeição... Tá muuiiito longe. Bem, deixando os comentários de lado, vamos às suas respostas:
1- Em Vampire Savior EX Edition, para você habilitar o EX Option e DX Option e tudo mais (excetuando os personagens secretos), você precisa editar um personagem no "Character Mode", para depois evoluí-lo até ter bastante poder, Life e EX Gauge. Feito isso, as opções vão ser destrancadas juntamente com as ilustrações (depois de algumas ilustrações, vem o EX Option, mais algumas ilustrações, depois o DX Option). 2- Para PlayStation? Essa dica nós desconhecemos. Jogar com Shin Vega é só na versão Dreamcast (você se refere à versão em que o Psycho Crusher do cara é praticamente um cometa que varre a tela, certo?). Talvez tenha algum código de Game Shark, mas desconhecemos o mesmo! 3- Foi um pequeno equívoco (pensávamos que apenas notificando a data, os leitores saberiam que o game seria lançado em 26 de novembro de 1999. Mas você já deve ter percebido isso. 4- Ele até pode sair, mas vai perder muito mais que a versão de seu antecessor (TKof' 98, que foi a melhor conversão do hit da SNK para PS). Sendo assim, há uma grande impossibilidade, uma vez que o game vai ficar, tecnicamente, muitíssimo inferior se comparado com a versão arcade! 5) Parece que para PlayStation pode não haver mais, mas para PlayStation 2 parece que já tem um encaminhado, mas ainda sem um "subtítulo" (ou no caso, apenas uma especificação do enredo!). 6) Chances ele até tem, levando em conta apenas que alguns personagens foram adicionados. E sendo um game todo em 3D, pode haver uma pequena possibilidade (principalmente pelo fato de MKGold não ter saído muitas vezes melhor, principalmente por ser para Dreamcast e seu poder — já ouviu falar de Soul Calibur, não é?). Para terminar, dispensamos o seu "forte" abraço, (se você fosse uma mina bem encorpada e bonita, tudo bem), nos contentamos apenas com um aperte de mão!

Mortal Kombat Gold - Capcom...

? - RE3: Nemesis - Dúvidas - RE3: Nemesis

E aí pessoal, tudo legal? Meu nome é Robson Augusto, tenho 14 anos e é a primeira vez que escrevo sobre um dos melhores, se não for o melhor jogo que já joguei — Resident Evil: Nemesis! Para começar, eu quero saber se vocês sabiam que tem jeito de combinar certos tipos de pólvora com certo tipo de munição, e eu pergunto pelo fato de vocês não terem escrito nada sobre isso na tabela de combinações de pólvoras na Gamers nº 45. Já terminei o jogo duas vezes, e todas as duas no Hard. A primeira vez foi só para conhecer, mas a segunda foi para tentar fazer Grade "S". Terminei o jogo sem usar Spray, gravei apenas uma vez (ou dei apenas um save) e zerei em menos tempo que o citado "2:13:28" (poderia ter zerado em bem menos tempo, mas como não tem desafio para esse jogo, eu não estou mandando foto) mas mesmo assim eu consegui tirar Grade "A", pois usei uma das armas que pode ser comprada no jogo dos "Mercenários". Então as armas não podem ser usadas para fazer grade "S", mas o acessório de $9999 pode usar? Bom, a cada vez que zerei, consegui um Epílogo, o da Jill na primeira vez, e depois o do Chris. Poderia ter conseguido os outros, mas é difícil para um cara que não entende muito o inglês traduzir aquilo tudo direitinho... Então vem a pergunta:
1) Tem como vocês traduzirem todos, ou pelo menos, faze-

rem um comentário de cada um? Eu, junto com os jogadores fanáticos e fãs de Resident Evil, ficaríamos agradecidos! 2) Será que tem jeito de terminarmos o jogo sem gastar nenhuma erva e nem Spray? 3) 24 horas antes de Resident Evil 2? Não era para aquele oficial ferido dentro da R.P.D. ainda estar vivo? Por que não está? 4) Se pegamos todos os arquivos, itens e mapas muda alguma coisa no jogo? RE3 será o último da série para PlayStation?

ROBSON AUGUSTO RIBEIRO — TIROS - MG

Como vai Robson? Foram boas as festividades de final de ano? Pelo que vimos você é mais um fanático pela série RE, não? Bem, vamos solucionar suas dúvidas, Ok. Bem, começando pela combinação de certas pólvoras com certas munições, sim. Apenas achamos desnecessário citá-las (o espaço também tava curto, tanto que esquecemos completamente de citar como pegar a Rocket Launcher). Enquanto para se fazer Grade "S", você, preferencialmente, não pode usar qualquer tipo de manha conseguida como "truque" — juntamente como não usar First Aid Spray ou salvar seu progresso constantemente (no máximo apenas uma vez). Mas você pode não ter tirado Grade "S" se seu jogo for americano (Resident Evil 3: Nemesis). Se a versão americana seguir a mesma linhagem dos primeiros, Rank, ou Grade, "A" é o máximo que você consegue. Respostas:

1- Isso já foi feito! 2- Não! As ervas verdes até que podem ser dispensadas, basta você ser um jogador muito bom — conseguindo avançar sem levar dano algum —, podendo escapar de Nemesis com a maior precisão possível (desviando de seus ataques no momento certo), mas ainda assim teria a vez de controlar Carlos. Este é o que leva a parte mais suicida do jogo, encarando os Hunters (a não ser que você consiga esquivar-se destes e completar esta parte e o restante do game completamente ileso). Por mais que se tente, sempre haverá alguma coisa que pode forçá-lo a usar alguma erva. 3- Tentamos entender isso também, mas como já havíamos dito, parece que este é um outro ponto de vista do enredo, explicando algumas coisas e omitindo outros (como se nunca tivessem existido antes). Mesmo aquele oficial estando morto, quem sabe ele esteja completamente apagado, e sendo assim, Jill estando com seus pensamentos abalados, procurando por sobreviventes e querendo sair o quanto antes da cidade, nem se quer se deu ao trabalho de examinar o corpo do cara (essa é apenas uma hipótese... bem furada visualmente em relação ao game, principalmente quando se está na sala do oficial visualmente "morto"). Quem vai entender o pessoal da Capcom? 4- Não, pegando todos estes que você mencionou não muda absolutamente nada no jogo. "Ir" pegá-los, desviando-se de caminhos obrigatórios, é o que pode mudar uma série de coisas. Por exemplo, quando você conclui toda aquela primeira parte do jogo antes de seguir para a Clock Tower — pelo trem, óbvio —, e inventar de procurar munições espalhadas por lugares visitados logo no começo, novas cenas vão acontecer. Ver Mikhail explodindo o posto de gasolina, Carlos metralhando uma pessoa que acaba de ser zumbificada, ou até mesmo vê-lo correndo por certas ruas, sem um rumo exato. Um monte de coisas ainda não foram esclarecidas quanto ao total de coisas diferentes que você pode conseguir jogando várias vezes, sempre fazendo coisas diferentes de uma jogada para outra. Quanto a este ser o último RE para PlayStation, talvez sim (o PlayStation 2 está chegando), mas esperamos que não!

E aí pessoal da Gamers. Esta e a segunda carta que escrevo, pois a primeira vocês não publicaram. Espero que vocês respondam esta carta e a outra se for possível. Bom, vamos às dúvidas: 1) Terá possibilidade de sair CDs piratas para o PlayStation 2? 2) Agora eu comprei meu FF8 americano para meu PS. Mas continua com um problema igual ao japonês. Quando eu vou ler um game, às vezes aparece "save data is damaged". Por que isso aparece e como eu resolvo? 3) O PS2 que sairá em Março de 2000 será japonês ou americano? 4) Na Shark Action nº 2, você publicaram o Debug do FF8, mas quando eu vou para os locais que existem no Debug trava o game, por quê? 5) Na mesma Shark Action, você publicaram no FF8, HP infinito para os personagens, mas durante as lutas, o Squall, por exemplo, perde energia. Por que não é igual ao japonês que é infinito mes-

Os Melhores do Mês

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

Sony Playstation
Jogo 1 - *Resident Evil 3 - Nemesis (Normal)*
1º - Luís H. Faloni (1:07:13, Rank A)
2º - Marcílio C. Lins (1:31:41, Rank S)
3º - Joacir P. Souza (3:13:21, Rank A)

Nintendo 64
Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

GAME SHARK / ACTION REPLAY - PS 2 VS DOLPHIN - STEET FIGHTER ZERO 3.....

mo? 6) Quando sairá a Gamers Book com a estratégia completa do FF8? 7) Vocês irão publicar a estratégia de Wild Arms 2? 8) Eu espero chegar o Dolphin ou eu já compro o PS2? Por que alguns códigos que eu faço no meu Action Replay, por exemplo, para Street Fighter Zero 3 não funciona. Bom, por enquanto é só isso. E por favor, eu preciso urgentemente que vocês resolvam essa dúvida ou as passadas. Conto com vocês.

Andrew Solera — São Paulo - SP

Diga Andrew, tudo certo? Dispensando os comentários, e indo direto ao assunto, confira:
1- Sim, há possibilidades de saírem jogos "piratas". Se saírem, eles também podem apresentar a mesma finalidade dos jogos de hoje: detonar a vida útil de seu aparelho muito mais rápido. 2- Isso acontece porque há algum problema, possivelmente no Memory Card, ou seja, ele está danificado (damaged). Se houverem saves de outros jogos, e que funcionem, o problema pode se alastrar e atingir todos os outros (o jeito é comprar outro Memory Card). 3- Ele será o japonês, pois o aparelho americano está previsto para o final de 2000. Se não houverem contratempos, ambas as versões do PS2 vão sair sem atraso (ao menos é o que se espera). 4- Isso acontece pelo fato do código não ser 100% garantido, podendo ocasionar travamento no jogo enquanto se desloca por determinados lugares com o código acionado. Como você sabe, os códigos de Game Shark / Action Replay "enganam" o jogo, permitindo que algumas coisas aconteçam com antecedência. Do mesmo jeito, pelo fato dessas antecedências acontecerem em lugares impróprios segundo a ordem do jogo, o travamento pode acontecer. Tente acionar o código (entenda: deixe-o ativado no Game Shark / Action Replay e, quando começar o jogo, desligue-o) ligando o aparelho somente no lugar determinado para a função descrita. Se ocorrer travamento, um dos códigos pode estar errado ou o game realmente recusa, não havendo muita solução. 5- Parte da explicação acima se encaixa no que você pretende (o jogo é "enganado"). Se Squall perder energia, mas não morrer, então não há porque se espantar, certo? Isso também pode acontecer pelo simples fato da variação dos sistemas da versão japonesa e americano, podendo haver grande mudanças quando se insere os códigos, eles podem não ser completamente compatíveis e acabam não funcionando como deviam. 6- Sem previsão... 7- Pouco provável... 8- Eis uma escolha que cabe a você decidir, o PS2 já está saindo do forno, enquanto o Dolphin nada mais é que um projeto que ainda está começando a tomar forma (mas, quem sabe, pode surpreender muita gente, se não seguir muitas "regras" impostas pela Nintendo). Já em relação aos códigos que você faz... fazer não é bem a regra do Game Shark / Action Replay, aí você insere códigos que enganam o jogo (é como se existisse o código no jogo, mas ele é lesado e permite o acontecimento de "coisas" com antecedência), por isso não se cria, se descobre e nem sempre é tão fácil.

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **The Best Games**
   R. Cavalcante, nº1384, Bairro jardim Holanda, Fátima do Sul - MS Cep 79700 - 000
   Somos especializados em jogos do SNES e Nintendo 64.
2. **Lara Croft Game Club**
   R. Maxiliano Carneiro, nº56 Luizoto I, Uberlândia - MG / Cep 38.414 - 260
   Destina-se em receber e enviar truques de PS, SNES, Saturno, N54, Mega Drive e Game Shark. Mande os truques de seus jogos prediletos.
3. **Gang Resident Evil**
   R. Campos Sales nº485, Alvares Machado - SP B: Centro / CEP 19160 - 000
   Para ser nosso sócio, mande uma foto 3x4, seu nome e data de nascimento e vai receber sua carteirinha em casa. Trocamos dicas, truques e Game Shark p/ PS, N64 e SNES.
4. **Clube SNK World**
   R. Rene Fernandes, nº16, Vila Silviania, Carapicuiba - SP CEP 06381 - 100
   Trocamos e fornecemos manhas de todos os jogos da SNK, também trocamos CDs para Neo Geo CD.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO MALUCO!

FRASE DO MÊS!

"O homem é abençoado por não ser atropelado, insultado, linchado, roubado, atrasado, pagar água, luz e telefone todos os dias, e viver num mundo onde a violência é normal de se ver." Josailton E. Louko D. Cadente

........bzzzzzzzz ......bzzzzzz .... O que éisso? Uma abeia, passa, passa!! Alô, alô astronautas do planeta Gamers, estão recebendo minha mensagem? Ah, agora sim! Tudo bem com tus? E em seu planeta, tudo em (10) ordem? Meu nome é Maluco Doidivanas Amém, e aqui no planeta Marte (o planeta é estranho, mas sou normal) está como a terra dos Teletubbies... A minha cadela Pufa parece com um deles — ela é do planeta Vênus onde todo mundo anda pelado. Bom, eu queria fazer umas perguntas sobre o seu planeta porque aqui ninguém sabe me responder. 1) Por que todo mundo que escreve uma carta pra vocês, mandam com perguntas? 2) Vocês também falam outras línguas? Eu aprendi a falá (+ ou -) a língua de vocês porque fui abusivo (quando levam você pra passear e estudam o seu corpo, no meu caso colocaram um cérebro — foi um erro!). 3) O que são aquelas 2 bolas nas costas do camelo? 4) Que sessão é aquela do quadro vermelho? Noiado? O que é isso? Que coisa de maluco!!! Ué, quem me chamou? Ah! Fui eu mesmo!!! 5) Por que why uai? 6) Por que os soldados (nazistas) de Medal of Honor vêem em Wireframe Mode? Por enquanto é só. Agradeçam o cara que me mandou um satélite de presente (é uma ótima antena). Quem é o maluco?... Quem me chamou outra vez? Ah! Fui eu de novo!!! Obrigado e espero que consigam responder essas perguntas. Da próxima vez, mando uma foto minha para vocês. Me dêem um Nº64.

Maluco Doidivanas Amém — Marte - ?

Ka-tim-bó! Uiáhahahahaha... Fala trocinho de Marte! Aê mano, cê é maluco ou andou tirando catota do nariz? Bem, deixando os elogios de lado, e indo diretamente na resposta... Hey, você disse (10) ordem! 1- Porque para todas as cartas que lemos, mandamos resposta pela revista! 2- Sim, falamos árabe, chinês, japonês, inglês, português, portunhol, hebraico, esloveco, suéco, paraibano, bahiano, nortista, italiano e favelez! 3- Aquelas bolas são corcovas, é lá que o camelo guarda a água que ele tira do "joelho", quando está apertado (elas foram parar alí depois que forgô com um tiozinho no cruzamento da viela da baixada pualista,... levou um chute, mas tão forte, que caiu de lado; após acordar, ele pensou que tinha indo para o outro lado — tá ligado, né? Ele tipo, virou boió..., sombritcha, UiUi bofe, o contrário destorcido do macho, parente do "macaco" ligado na fruta amarela, apreciador de home, ruelito... mais algum exemplo?). 4- Sessão? Seção? Sensação? Quadro vermelho? Passou titica de galinha no pão e comeu, maluco? Cê é índio? Que quadro vermelho, é azul, tá ligado!? Da cor das folhas das árvores silvestres que dão frutos durante o inverno e trazem milhares de doninhas que migram para o sul, usando as árvores como estrada — pulando de galho em galho! Maluco, você é maluco mesmo.... pena que não exista muita gente que nem nóis aqui (nascemu tudo careca, desdentado, feios e burros,... o que vier agora é lucro!). 5) Porque why é uma união de w, h e y, que quer dizer "por que você não me falou que Clodoaldo estava andando pela Av. Paraguai com um fuzô no dia 12 de outubro de 1999, sendo que o Natal foi em Janeiro e a entrada de Ano Novo foi em meados, quer dizer, em latidos de fevereiro." Significado grandinho este, não? 6- Porque eles gostam de andar na moda, sempre mostrando muita classe e categoria, esbanjando o glamour da vestimenta e dando um toque de elegância e muito garbor ao lado dos altos padrões da sociedade de Massa Chussetissi. O criador Steve em SpilbIERGH!, disse: "Vejam os contornos e contrastes de cores harmoniosas, frias e ao mesmo tempo quentes. É uma combinação perfeita de elegância, pregando ao mesmo tempo um ar de violência. Esta vai ser a nova tendência da moda de 2000." Terminamos por aqui, mandando-lhe um Nº65!

Juliano P. de Carvalho
São João do Meriti - RJ

Marcos P. dos Santos
São João do Meriti - RJ

André Luiz Cassemiro
Pq. Bristel - SP

Anderson M. dos Santos
Guarulhos - SP

André Luiz Cassemiro
São João do Meriti - RJ

DREAMCAST

MARVEL VS. CAPCOM

Jogar como Lilith

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e então pressione ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ↓ (4 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), →, ←, ↓ (4 vezes), → (2 vezes), ↑ (4 vezes), ← (2 vezes), ↓ (4 vezes), →, ↓. Lilith irá aparecer abaixo de War Machine.

Jogue como Roll

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e então pressione ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑, →, ↑ (2 vezes), → (2 vezes). Roll irá aparecer à direita de Mega Man.

Jogue como Gold War Machine

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e então pressione ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), → (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (4 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (5 vezes). Gold War Machine irá aparecer abaixo de Zangief.

Jogue como Shadow Lady

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Morrigan e então pressione ↑, → (2 vezes), ↓ (4 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), → (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (5 vezes). Shadow Lady irá aparecer abaixo de Gambit.

Jogue como Red Venom

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chun-Li e então pressione →, ↓ (4 vezes), ←, ↑ (4 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (4 vezes), ← (2 vezes), ↑. Red Venom irá aparecer abaixo de Chun Li.

Jogue como Orange Hulk

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chun-Li e então pressione → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ↓ (4 vezes), ↑ (4 vezes), ←, ↑. Orange Hulk irá aparecer abaixo de Ryu.

Jogue como Evil Ryu

Pressione ↓, ↙, ←, soco forte. Nota: Você deve ter pelo menos level 1 na sua barra de hyper combo.

Jogue como Red Ryu (Ken)

Pressione ↓, ↙, ←, soco médio. Nota: você deve ter pelo menos level 1 em sua barra de hyper combo.

Voltar para Ryu normal

Pressione ↓, ↙, ←, soco fraco. Nota: você deve ter pelo menos level 1 em sua barra de hyper combo.

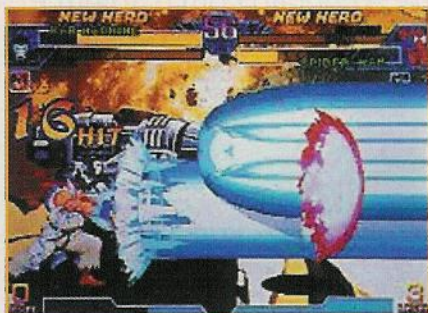
Ambos os personagens lutando ao mesmo tempo

Pressione ↓, ↙, ←, soco fraco + soco médio + soco forte + chute fraco + chute médio + chute forte para trazer seu partner para lutar. Isto pode derrotar seus inimigos duas vezes mais rápido. Nota: você deve ter a barra de hyper combo no level máximo para fazer este código e durará pouco tempo. Este truque é difícil de ser realizado.

Seleção rápida de personagens secretos

Há certas tarefas que quando completadas irá habilitar os personagens secretos no modo arcade, sem ter que entrar com um cheat code. Se esses personagens forem desafiados e derrotados, eles podem ser selecionados movendo o cursor para onde eles iriam aparecer quando seu cheat code é inserido. Por exemplo, para Roll coloque o cursor sobre Megaman e pressione →. Este método de seleção rápida pode ser salvo para o VMU.

Jogue como Onslaught

Habilite todos os personagens secretos com a rápida seleção. Então a opção "Onslaught" irá aparecer no menu do game.

Trocar o personagem que começa

Selecione seus personagens e então segure soco fraco + soco médio + soco forte na tela de versus. Então, quando a partida começar, o segundo personagem que você escolher começará a lutar.

Mudar os nomes

Entre com "---" como um nome mudar o game para "SIN". Entre com "AAA" como um nome para mudar o game para "CAP". Entre com "MMM" como um nome para mudar o game para "MOT".

Tela de pause cheia

Pause o game e então segure Y e pressione X.

Selecionar special partner

Antes da tela de special partner aparecer, segure os seguintes botões para o special partner correspondente:
Unknown Soldier: segure Start + soco fraco
Lou: segure Start + soco médio
Arthur: segure Start + soco fraco + soco médio
Saki: segure Start + soco forte
Ton-Pooh: segure Start + soco fraco + soco forte
Devilot: segure Start + soco médio
Anita: segure Start + soco fraco + soco médio + soco forte
Pure and Fur: segure Start + chute fraco
Michelle Heart: segure Start + soco fraco + chute fraco
Mighty Thor: segure Start + chute fraco + soco médio
Cyclops: segure Start + soco fraco + chute fraco + soco médio
Magneto: segure Start + chute fraco + soco forte
Storm: segure Start + soco fraco + chute fraco + soco forte
Jubilee: segure Start + chute fraco + soco médio + soco forte
Rogue: segure Start + soco fraco + chute fraco + soco médio + soco forte
Psylocke: segure Start + chute médio
Juggernaut: segure Start + soco fraco + chute médio
Iceman: segure Start + soco médio + chute médio
Colossus: segure Start + soco fraco + soco médio + chute médio
US Agent: segure Start + soco forte + chute médio
Shadow: segure Start + soco fraco + chute médio + soco forte
Sentinel: segure Start + soco médio + chute médio + soco forte

DREAMCAST

VIRTUA STRIKER 2: VERSION 2000.1

Time MVP Yuki Chan

Selecione o modo arcade, coloque o cursor sobre "Yugoslavia" na tela de seleção de time e então pressione Start. Coloque o cursor sobre "USA" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "Korea" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "Italy" e pressione Start. O time MVP Yuki Chan irá aparecer abaixo de Japan.

Time MVP Royal Genki

Habilite o código para o time "MVP Yuki Chan". Coloque o cursor sobre o time MVP Yuki Chan e então segure Start e pressione A. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Rainbow" será falada.

FC Sega team

Selecione o modo arcade, coloque o cursor sobre "France" na tela de seleção de time e então

pressione Start. Coloque o cursor sobre "Chile" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "South Africa" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "England" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "Germany" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "Argentina" e pressione Start. O time FC Sega irá então aparecer no canto da tela.

Alternar uniformes

Select o modo arcade e coloque o cursor sobre um time. Então, segure X + Y e pressione A.

Times bônus

Complete o modo ranking com um bom grau para habilitar o time que foi derrotado nas finais. Os times podem ser selecionados em qualquer modo, exceto o arcade.

NINTENDO 64

JET FORCE GEMINI

Cheat mode

Na tela de seleção de personagens, pressione no direcional analógico → (3 vezes), e então pressione ← para exibir e selecionar Lupus. Quando o game começar, pressione C-▶ (3 vezes), C-◀, C-▶ (2 vezes), C-▲ (3 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá o som de Lupus latindo. Pressione A para circular pelas armas disponíveis e itens. Pressione B para baixar o objeto selecionado no lugar de Lupus.

Modo Rainbow Blood

Colete 100 ant heads para habilitar a opção "Rainbow Blood" no cheat menu.

Modo Jet Force Kids

Colete 200 ant heads para habilitar a opção "Jet Force Kids" no cheat menu. Habilite esta opção para destravar a versão kid dos personagens do game.

Modo Ants Into Pants

Colete 300 ant heads para habilitar a opção "Ants Into Pants" no cheat menu. Habilite esta opção adquirir novos inimigos.

Jogue como Yellow Ant no deathmatch

Faça contato com o Totem Pole secreto com Vela em Goldwood.

Jogue como Blue Ant no deathmatch

Faça contato com o Totem Pole secreto em SS Anubis (Generator Room 2F).

Jogue como Red Ant no deathmatch

Faça contato com o Totem Pole secreto com Juno em Ichor (Military Base).

Jogue como Green Ant no deathmatch

Faça contato com o Totem Pole secreto em Spawn Ship (Cargo Sewer).

Jogue como Male Tribal no deathmatch

Jogue como Lupus e colete a Magenta Key na Eschebone (Thorax). Então, faça contato com o Totem Pole secreto com Lupus em Sekhmet (Channel Area).

Jogue como Female Tribal no deathmatch

Colete a Mine Key. Então, faça contato com o Totem Pole secreto com Vela em Rith Essa (Mine).

Jogue como Zombie Termite no deathmatch

Faça contato com o Totem Pole secreto com Lupus em Tawfret (Treehut).

Jogue como Beetle Termite no deathmatch
Faça contato com o Totem Pole secreto com Vela em Tawfret (Tomb).

Jogue como Metallic Termite no deathmatch
Faça contato com o Totem Pole secreto com Lupus em Sekhmet (do outro lado do Spiral Walkway).

Jogue como Purple Termite no deathmatch
Faça contato com o Totem Pole secreto com Juno no Mizar's Palace.

Jogue como Cyborg Ant no deathmatch
Obtenha um expert rank com Floyd em todas as fases de Floyd.

King of the Hill multi-player level
Faça contato com o Totem Pole secreto na Cerulean Holding Room.

Tunnels multi-player level
Faça contato com o Totem Pole secreto com Vela em Rith Essa Waterfalls.

Rith Essa Mine multi-player level
Pegue powered jetpacks. Então, faça contato com o Totem Pole secreto na Walkway Station.

Space Station multi-player level
Faça contato com o Totem Pole secreto na Space Station Basement.

Goldwood Target Range multi-player level
Obtenha um gold rank na fase Goldwood Floyd .

Rith Essa Target Range multi-player level
Obtenha um gold rank na fase Eschebone Floyd.

Jeff And Barry Arcade Racing multi-player level
Obtenha um primeiro lugar na Jeff And Barry Arcade Racing no Ichor Arcade.

Jeff And Barry Arcade Racing II multi-player level
Obtenha um primeiro lugar na Jeff And Barry Arcade Racing II no Ichor Arcade.

Greenwood Village Race Track multi-player level
Obtenha um primeiro lugar em ambas Jeff And Barry Arcade Racing machines no Ichor Arcade.

Mizar 3D Racer multi-player level
Termine em primeiro lugar nas corridas no Mizar's Palace.

Alternar tela título
Realize as seguintes tarefas durante o game para habilitar diferentes seqüências na tela título:
Salve Vela (Juno e Vela correm em sua nave)
Traga Floyd de volta (Juno e Vela correm e Floyd voa em sua nave)
Tenha Lupus (Todos os personagens correndo em sua nave)
Derrote Mizar uma vez (Todos os personagem usando armor melhorada correm em Mizars Palace)
Derrote Mizar no tempo final (Juno, Velae Lupus usando armor normal caminham em uma pista na Terra)

Evitar golpes de objetos voadores
Quando atingir uma seção com pequenos objetos voadores, corra para trás de uma árvore e corra repetidamente de lado para evitar ser atingido.

Coletar gemas fora de alcance
Atire em gemas que estiverem fora de alcance para trazê-las para perto.

Recarregar munição

Se a shotgun, pistol ou machine gun estiverem com pouca munição, passe sobre o corpos dos inimigos mortos para coletar mais balas para esta arma. Para recarregar a flame thrower, atire em Tribals uma vez para fazê-los derrubar suas lanternas sem matá-los. Colete as lanternas para usá-las como munição de flame thrower.

Pairar com o jetpack

Pressione C-▼ para pairar com o jetpack. Nota: isto consome menos fuel que voando ativamente.

Rápida mudança de personagem

Na tela do mapa, pressione C-◀ ou C-▶ para mudar rapidamente os ícones dos personagens.

Super jump

Segure C-▲ para executar um super jump.

Ouvir uivos de Lupus

Quando estiver jogando com Lupus, pressione C-▼.

DREAMCAST

SPEED DEVILS

Todos os carros e pistas

Durante o jogo, pressione B, →, B, →, ↑, B, ↑.

Nitros infinitos

Durante o jogo, pressione ↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

Pular a classe atual

Durante o jogo, pressione ↓, →, ↓, →, A, X, A.

Grana extra

Durante o jogo, pressione A, →, A, →, ↑, B, A.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

PC

PLANESCAPE: TORMENT

Ver todas as seqüências de FMV

Nota: Este procedimento envolve editar um arquivo do game; crie uma cópia backup do arquivo antes de proceder. Use um editor de texto para editar um arquivo "torment.ini" no diretório do game. Acrescente as seguintes linhas abaixo do título "[Movies]":

BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1

PLAYSTATION

SUPERCROSS CIRCUIT

Todas as bikes

Entre com ALLBIKES como uma password.

Corrida de ovelhas

Entre com MUTTON como uma password.

NINTENDO 64

SUPERCROSS 2000

Sem colisão

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com N0CR4SH como um código.

Visões adicionais

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com M0R3C4MS como um código.

Botão de pulo extra

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com H0P como um código.

Cancelar Off Track reset

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com N00FFTR4CK como um código.

Cancelar Skipping Track reset

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com SK1PP1NG0K como um código.

Big bikes

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com B1GB1K3S como um código.

Big dirt sprays

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com B1GSPR4Y como um código.

Todos os corredores te bloqueiam

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com BL0CKM3 como um código.

Corredores gigantes

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com G14NTS como um código.

Corredor acéfalo

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com H34DL3SS como um código para um corredor acéfalo no modo practice.

Nenhum corredor

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com N0R1D3RS como um código.

Gravidade da lua

No menu "Select Event", pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com M00N como um código.

Gravidade de Venus

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com V3NVS como um código code.

Gravidade de Marte

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com M4RS como um código.

Gravidade de Mercúrio

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com M3RCVRY como um código.

Gravidade de Júpiter

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com JVP1T3R como um código.

Gravidade de Saturno

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com S4TVRN como um código.

Gravidade de Uranus

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com VR4NVS como um código.

Gravidade de Netun

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com N3PTVN3 como um código.

Gravidade de Plutão

No menu Select Event, pressione C-▲ para exibir a tela de cheat. Então, entre com PLVT0 como um código.

PLAYSTATION

CHOCOBO COLLECTION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Dinheiro infinito
80079080 967F
80079082 0098

Speed Up
D0036524 FFE9
80036524 0001

PLAYSTATION

CHOCOBO STALLION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Códigos para o CD 1

Alway Move
D015E02C 0001
8015E02C 0006
D015E02C 0002
8015E02C 0006
D015E02C 0003
D015E02C 0004
8015E02C 0006
D015E02C 0005
8015E02C 0006

Dinheiro máximo
80131F40 C9FF
80131F42 3B9A

Código para o CD 2

Dinheiro infinito
80079080 967F
80079082 0098

PLAYSTATION

DANCE DANCE REVOLUTION: 2ND CLUB MIX VOL. 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code (deve ser ativado)
D01C2F32 1040
801C2F32 1000
D01C2AA8 0CB6
801C2AA8 0ACB
D01C1B94 0725
801C1B94 0701
D01C1C60 077B
801C1C60 0720

Max Guard para P1
800891CE 03E8

Max Guard para P2
80089ADA 03E8

Max Point para P1
800891D8 C9FF
800891DA 3B9A

Max Point para P2
80089ADC C9FF
80089ADE 3B9A

Endless Mode & Option / Ending
300103FC 0003

Toda informação
30010B80 001F
30010B85 00FF
30010B86 00FF
30010BB0 001F
30010BB1 00FF
30010BB2 00FF

Todas as músicas secretas
3008894D 0000
D001004C 0100
3008894B 0000

Todas as músicas no modo Endless
30010B80 00FF
30010B83 00FF
30010BB0 00FF
30010BB3 00FF

PLAYSTATION

SUPERCROSS 2000

Max Points no modo Season
800FCA24 FFFF

Tempo é sempre 0:00:00
8009DFC8 9CA6
8009DFCA 0001

Começar na última volta e sempre em primeiro lugar (necessário GS 2.2 ou superior)
E00A1FAA 0000
300A1FAA 0004

PLAYSTATION

SUPERCROSS CIRCUIT

Parar Race Timer
80042072 2400

Sempre em primeiro lugar depois de ficar em primeiro uma vez (necessário GS 2.2 ou superior)
E005D1AD 0001
80031DD2 2400
E005D1AD 0000
80031DD2 A043

Códigos para o modo Career

Dinheiro infinito
800522D8 FFFF

Dinheiro máximo
800522D8 967F
800522DA 0098

Códigos modificadores de bike

Bike 1
30052276 00??

Bike 2
30052277 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de bike

00 - Yamaha YZ 125
01 - Honda CR 125
02 - Kawasaki KX 125
03 - Yellow 125

04 - KTM SX 125
05 - Yamaha YZ 426F 125
06 - 125
07 - StarFighter 125
08 - 200 MPH 125
09 - Thorn 125
0A - SuperFlames 125
FF - Nenhuma

PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2 (AM)

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Códigos para o modo Simulation

Uma tonelada de dinheiro vivo
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 0098

Parar Race Timer
(útil em License Tests)
8002F810 0000
80046E84 0000

Gold Licenses B
801CC760 0400
801CC804 0400
801CC8A8 0400
801CC94C 0400
801CC9F0 0400
801CCA94 0400
801CCB38 0400
801CCBDC 0400
801CCC80 0400
801CCD24 0400

Gold Licenses A
801CC0F8 0400
801CC19C 0400
801CC240 0400
801CC2E4 0400
801CC388 0400
801CC42C 0400
801CC4D0 0400
801CC574 0400
801CC618 0400
801CC6BC 0400

Gold Licenses I-C
801CBB34 0400
801CBBD8 0400
801CBC7C 0400
801CBD20 0400
801CBDC4 0400
801CBE68 0400
801CBF0C 0400
801CBFB0 0400
801CC054 0400

Gold Licenses I-B
801CB428 0400
801CB4CC 0400
801CB570 0400
801CB614 0400
801CB6B8 0400
801CB75C 0400
801CB800 0400
801CB8A4 0400
801CB948 0400
801CB9EC 0400
801CBA90 0400

Gold Licenses I-A
801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400

Gold Super License
801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400
801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400

PLAYSTATION

TOKIMEKI MEMORIAL 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code
(deve ser ativado)
D00108C6 1040
800108C6 1000

Max Status
(Caetla apenas)
B0080004 00000000
80074F7A 03E7
80074F9A 0000

Todo Telephone
(Caetla apenas)
B00A0068 00000000
8007433E 4038

Aumentar Willinglessness
D00C3DC6 0052
800C3DC6 0042
D00C3E92 0051
800C3E92 0042
D00C3BC2 0051
800C3BC2 0042

PLAYSTATION

PARASITE EVE 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Max HP
80074888 03E7
8007488A 03E7

Max MP
8007488C 03E7
8007488E 03E7

BP
8007487C 423F
8007487E 000F

Max Exp
80074878 967F
8007487A 0098

1 luta para 999 Exp
80114E76 03E7
80115690 03E7

1 luta para 999 Bp
80115694 03E7
80114E74 03E7
1 luta para 999 Mp
80115698 03E7
80114E78 03E7
Max Level Pe
(Caetla apenas)
B00C0001 00000000
300736A0 0003
Ammo infinita
B0140008 00000000
80073012 03E7
Poder selecionar todos os itens no carro (CD1) Set 1
(L2+↑/→/↓/←)
(Caetla apenas)
E005FD62 1001001E
B01E0004 00000001
800730C4 0001
E005FD62 2001001E
B01E0004 00000001
800730C4 001F
E005FD62 4001001E
B01E0004 00000001
800730C4 003E
E005FD62 8001001E
B01E0004 00000001
800730C4 005B
Poder selecionar todos os itens no carro (CD1) Set2
(R2+↑/→/↓/←)
(Caetla apenas)
E005FD62 1002001E
B01E0004 00000001
800730C4 0079
E005FD62 2002001E
B01E0004 00000001
800730C4 0097
E005FD62 4002001E
B01E0004 00000001
800730C4 00B5
E005FD62 8002001E
B01E0004 00000001
800730C4 00D3
Poder selecionar todos os itens no carro (CD1) Set3
(L1+R1+↑/→/↓/←)
(Caetla apenas)
E005FD62 100C0002
B01E0004 00000001
800730C4 0079
E005FD62 200C0002
B01E0004 00000001
800730C4 0097
E005FD62 400C0002
B01E0004 00000001
800730C4 00B5
E005FD62 800C0002
B01E0004 00000001
800730C4 00D3
Todos os itens nos carros infinitos CD 1 (Caetla apenas)
B01E0004 00000000
800730C6 03E7
Todos os itens nos carros infinitos CD 2 (Caetla apenas)
B0140004 00000000
80073166 03E7
Todos os itens pegos infinitos (Caetla apenas)
B01E0004 00000000
80073002 03E7
Max Attachments após 5 Block
8007375A 0505
D007375A 0505
8007375C 0505

PLAYSTATION

FATAL FURY: WILD AMBITION

Joker Command
DOOE 7434 ????
Energia infinita para P1
800A CE9A 0170
Barra de Power infinita para P1
800A BF30 0060
800A CECC 0030
P1 sem energia
800A CE9A 0000
Energia infinita para P2
800A E6BA 0170
Barra de Power infinita para P2
800A BF50 0060
800A E6EC 0030
P2 sem energia
800A E6BA 0000
Tempo de luta infinito
800A C040 1154
Congelar tempo total
800A 5E38 0000
1 estágio de luta no modo Arcade
800A C03A 0803
Acessar todos os personagens originais em "Data" **[nota]**
800A C134 FFFF

Nota: este código também habilitará o modo Team Battle.

PLAYSTATION

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Destravar proteção
D01BD48A 1040
801BD48A 1000
HP infinito para P1
801E9204 00C8
HP infinito para P2
801EAA80 00C8
Power gauge infinita para P1
801217AC 96C8
801E9204 96C8
Power gauge infinita para P2
801EAA80 96C8
8012A554 96C8
Todos os personagens secretos
801F47B0 FFFF
801F47B2 FFFF

PLAYSTATION

SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE2

Tempo infinito
8007FE8C 0063
800DC8F8 0063
HP infinito para P1
800DE8A0 0100
Max power para P1
800DE8AC 0080
HP infinito para P2
800DE8D8 0100
Max power para P2
800DE8E4 0080

NINTENDO 64

ASTEROIDS HYPER 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20
Master Bryan's Activator 1 P1
D00FAE24 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D00FAE25 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D10FAE24 00??
Vidas infinitas
8007F90E 0063
Pontos infinitos
8107F8FE FFFF
Armageddon infinita
8107F892 0001
Itens infinitos quando pegos
8107F8A2 270F

NINTENDO 64

SPACE INVADERS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20
Master Bryan's Activator 1 P1
D00BF824 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D00BF825 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D10BF824 00??
Pontos infinitos
810B51E2 FFFF
Modificador de barra de power
810B51DE ????
Vidas infinitas
800B51DD 0063
Shield infinita
810B51B6 0001

Dígitos para o código modificador de barra de power
0104 - Vertical Burst
0204 - Horizontal Right
0304 - Horizontal Left
0404 - Diagonal Burst

NINTENDO 64

XENA: WARRIOR PRINCESS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20
Master Bryan's Activator 1 P1
D00AD084 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D00AD085 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D10AD084 00??
Energia infinita para P1
810B6170 42C8
1-hit mata par P1
D10B6170 42C8
810B6170 4080
P1 sem energia
810B6170 C080
P1 com 25% de energia
D10B6170 42C8
810B6170 41E0
P1 com 50% de energia
D10B6170 42C8
810B6170 4260
P1 com 75% de energia
D10B6170 42C8
810B6170 4298
P1 nunca vence
800C0C03 0000
P1 precisa de 1 vitória para vencer
D00C0C03 0000
800C0C03 0001
Energia infinita para P2
810B6354 42C8
1-hit mata para P2
D10B6354 42C8
810B6354 4080
P2 sem energia
810B6354 C080
P2 com 25% de energia
D10B6354 42C8
810B6354 41E0
P2 com 50% de energia
D10B6354 42C8
810B6354 4260
P2 com 75% de energia
D10B6354 42C8
810B6354 4298
P2 nunca vence
800C0C05 0000
P2 precisa de 1 vitória para vencer
D00C0C05 0000
800C0C05 0001

NINTENDO 64

TUROK-RAGE WARS

Necessário GS Pro 3.0 ou superior para este game.

Nota: o game reinicia aleatoriamente, continue tentando até conseguir entrar no game.

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Enable Code (deve ser ativado)
EE000000 0000
Master Bryan's Activator 1 P1
D01451E4 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D01451E5 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D11451E4 00??

Códigos para P1

Energia infinita
81336526 6400
Ammo infinita (Bullet Rounds)
80336535 0063
Ammo infinita (Energy Rounds)
80336537 0063
Ammo infinita (Explosive Rounds)
80336539 0063
Warhammer Slot modificador
80336543 00??
Boomerang Slot modificador
80336545 00??
Tek Crossbow Slot modificador
80336547 00??
Mag 60 Slot modificador
80336549 00??
Shotgun Slot modificador
8033654B 00??
Assault Rifle Slot modificador
8033654D 00??
Minigun Slot modificador
8033654F 00??
Plasma Rifle Slot modificador
80336551 00??
Freez Gun Slot modificador
80336553 00??
Flare Gun Slot modificador
80336555 00??
Grenades Slot modificador
80336557 00??
Scorpion Slot modificador
80336559 00??
Napalm Cell Slot modificador
8033655B 00??
Emaciator Slot modificador
8033655D 00??
Inflator Slot modificador
8033655F 00??
Chest Burster Slot modificador
80336561 00??
Cerebral Bore Slot modificador
80336567 00??
PFM Mine Slot modificador
80336569 00??
Iron Claw Slot modificador
8033656B 00??
Sentry Turret Slot modificador
8033656D 00??

Códigos para P2

Energia infinita
81337C0E 6400
Ammo infinita (Bullet Rounds)
80337C1D 0063
Ammo infinita (Energy Rounds)
80337C1F 0063
Ammo infinita (Explosive Rounds)
80337C21 0063
Warhammer Slot modificador
80337C2B 00??
Boomerang Slot modificador
80337C2D 00??
Tek Crossbow Slot modificador
80337C2F 00??
Mag 60 Slot modificador
80337C31 00??
Shotgun Slot modificador
80337C33 00??
Assault Rifle Slot modificador
80337C35 00??
Minigun Slot modificador
80337C37 00??
Plasma Rifle Slot modificador
80337C39 00??
Freez Gun Slot modificador
80337C3B 00??
Flare Gun Slot modificador
80337C3D 00??
Grenades Slot modificador
80337C3F 00??
Scorpion Slot modificador
80337C41 00??
Napalm Cell Slot modificador
80337C43 00??
Emaciator Slot modificador
80337C45 00??
Inflator Slot modificador
80337C47 00??
Chest Burster Slot modificador
80337C49 00??
Cerebral Bore Slot modificador
80337C4F 00??
PFM Mine Slot modificador
80337C51 00??
Iron Claw Slot modificador
80337C53 00??
Sentry Turret Slot modificador
80337C55 00??

Códigos para P3

Energia infinita
813392F6 6400
Ammo infinita (Bullet Rounds)
80339305 0063
Ammo infinita (Energy Rounds)
80339307 0063
Ammo infinita (Explosive Rounds)
80339309 0063
Warhammer Slot modificador
80339313 00??
Boomerang Slot modificador
80339315 00??
Tek Crossbow Slot modificador
80339317 00??
Mag 60 Slot modificador
80339319 00??
Shotgun Slot modificador
8033931B 00??
Assault Rifle Slot modificador
8033931D 00??
Minigun Slot modificador
8033931F 00??
Plasma Rifle Slot modificador
80339321 00??
Freez Gun Slot modificador
80339323 00??
Flare Gun Slot modificador
80339325 00??
Grenades Slot modificador
80339327 00??
Scorpion Slot modificador
80339329 00??
Napalm Cell Slot modificador
8033932B 00??
Emaciator Slot modificador
8033932D 00??
Inflator Slot modificador
8033932F 00??
Chest Burster Slot modificador
80339331 00??
Cerebral Bore Slot modificador
80339337 00??
PFM Mine Slot modificador
80339339 00??
Iron Claw Slot modificador
8033933B 00??
Sentry Turret Slot modificador
8033933D 00??

Códigos para P4

Energia infinita
8133A9DE 6400
Ammo infinita (Bullet Rounds)
8033A9ED 0063
Ammo infinita (Energy Rounds)
8033A9EF 0063
Ammo infinita (Explosive Rounds)
8033A9F1 0063
Warhammer Slot modificador
8033A9FB 00??
Boomerang Slot modificador
8033A9FD 00??
Tek Crossbow Slot modificador
8033A9FF 00??
Mag 60 Slot modificador
8033AA01 00??
Shotgun Slot modificador
8033AA03 00??
Assault Rifle Slot modificador
8033AA05 00??
Minigun Slot modificador
8033AA07 00??
Plasma Rifle Slot modificador
8033AA09 00??
Freez Gun Slot modificador
8033AA0B 00??
Flare Gun Slot modificador
8033AA0D 00??
Grenades Slot modificador
8033AA0F 00??
Scorpion Slot modificador
8033AA11 00??
Napalm Cell Slot modificador
8033AA13 00??
Emaciator Slot modificador
8033AA15 00??
Inflator Slot modificador
8033AA17 00??
Chest Burster Slot modificador
8033AA19 00??
Cerebral Bore Slot modificador
8033AA1F 00??
PFM Mine Slot modificador
8033AA23 00??
Iron Claw Slot modificador
8033AA25 00??
Sentry Turret Slot modificador
8033AA27 00??

Códigos variados

Habilitar todos os personagens
8110EB50 FFFF
8110EB52 FFFF

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Slot

00 - Slot 1
01 - Slot 2
02 - Slot 3
03 - Slot 4
04 - Slot 5
05 - Slot 6
06 - Slot 7
07 - Slot 8

YUYU HAKUSHO: SUNSET FIGHTERS

O MEGA DRIVE NÃO ESTÁ MORTO PARA A TEC TOY!

A Tec Toy, representante da Sega aqui no Brasil, a poucos dias, lançou em nossa terrinha um game que fez muito barulho entre os jogadores japoneses algum tempo atrás, e agora lançado pela Tec Toy com as opções em português, eis Yuyu Hakusho: Sunset fighters, um game baseado no anime japonês Yuyu Hakusho, uma série de grande sucesso entre a japonezada.

A história

Urai era um adolescente normal. O estudante de 14 anos tinha vários problemas familiares, principalmente com a sua mãe, uma bêbada, egoísta, que não dava a mínima para o filho. Ele não era chegado as aulas, ao invés de assisti-las ele passava o dia arrumando encrenca com todo mundo. Graças às suas façanhas com os punhos Urai ganhou vários inimigos, o principal, o Bad Boy, Kuwara, que sempre tentava a qualquer custo achatar a cara de Urai, mas sempre acabava apanhando feio. Com as garotas Urai também não se dava muito bem, a exceção era Keiko. Apaixonada por ele, sempre corria atrás dele para tentar evitar que fizesse alguma besteira. Odiado pelos professores, temido pelos colegas, o futuro de Urai parecia sombrio. Mas na verdade, Urai era um cara bem legal e provou isso ao se atirar na frente de um carro para salvar a vida de um garotinho. Porém, sua morte não era esperada no mundo espiritual, nem mesmo por Deus. Assim sendo, Urai voltou à vida, passando, pelo teste da ressurreição (ele recebeu um ovo espiritual, e então, ele precisa praticar boas ações, pois se praticar más ações, sairá um monstro que irá devorá-lo) como detetive sobrenatural. Sua missão era enfrentar qualquer tipo de entidade malígna que ameaçasse a humanidade. Para tanto, agora ele poderia disparar o Leigan, o tiro espiritual. Auxiliado pela bela e simpática Botan, Urai recebe sua primeira missão dado por Koema (filho do rei Ema). 0 detetive sobrenatural teria que recuperar três artefatos roubados do mundo espiritual. Os ladrões eram Hiei, Kurama e Gouko. Urai primeiro detonou o grandalhão Gouko, comedor de espíritos que retomou a bola Gaki. Em seguida, foi a vez do detetive sobrenatural encarar Kurama. Entretanto, o herói acabou ajudando o ladrão que queria apenas salvar sua mãe humana, com o poder do espelho das trevas. Por último, ele acabou com Hiei, que quase transformou Keiko em demônio.

Resumo do Torneio

O torneio testa, em primeira instância, a habilidade e força de um guerreiro confrontando-o com outros participantes.

Em todas as batalhas do Yuyu Hakusho Sunset Fighters, medidores no alto da tela indicam a saúde de cada lutador. Os medidores de saúde iniciam cada round marcando 100% de integridade do lutador, mas são reduzidos à cada golpe recebido. A taxa de redução depende do tipo de ataque empreendido, se ele foi bloqueado ou não. Quando o medidor de saúde de um lutador acaba, ele é nocauteado e o round vai para o oponente. O Primeiro lutador que vencer um round leva a partida e passa ao próximo oponente.

Modos de Combate

Existem três modo de jogo, colocando para ↑ e para ↓ você pode escolher, vamos a elas:

Eliminatória

Você deverá escolher um personagem e iniciar o jogo, nesse modo de combate se você perder uma luta estará eliminado da disputa.

Treinamento

Neste modo de combate é onde você aprenderá os golpes.

Competição

No modo de competição você poderá escolher lutar individualmente ou em Dupla.

Os gráficos

Yuyu Hakusho possui gráficos medianos para Mega Drive, mas isto se equilibra já que o game possui dois planos de fundo, cada um se movimenta individualmente e também conta com muitos detalhes nos cenários.

O som

Apesar das vozes dos personagens serem legais, você perceberá que elas estão um poucos roucas e isso te atrapalhará um pouco no começo mas você aos poucos ira se acostumando. As músicas também não são lá grande coisa, repetitivas e enjoativas.

Finalizando

Apesar dos contras, o game até certo ponto chega a divertir e ajuda a relembrar os bons momentos em que o Mega Drive nos proporcionou, por isso vale a pena jogar.

NBA SHOOTOUT 2000

ANIME-SE! NBA SHOOTOUT ESTÁ DE VOLTA

Com o cancelamento de NBA ShootOut 1999 da 989 Sports, a EA Sports conseguiu dominar facilmente o cenário do basquete no video game com NBA Live 1999. Determinada a não deixar que isso se repetisse novamente, a 989 Sports reuniu o que pode ser considerado o melhor game da série, NBA ShootOut 2000, para enfrentar NBA Live 2000 da EA.

Jogabilidade

NBA ShootOut 2000 apresenta o completo time da NBA com todas as características dos jogadores que deixarão os fãs estáticos. O game possui os modos Simulation e Arcade, ambos com as opções de dificuldade Rookie, Veteran, All-Star e Hall of Fame.

ShootOut 2000 também possui as opções para mudar o tamanho dos períodos, como também Fatigue, Touch Shooting e Close Scores. A administração das opções no game é similar a qualquer outro game de basquete do PlayStation e todos os menus são bem colocados e fáceis para navegar.

Podem ser jogados temporadas com jogadores de 98-99 da NBA ou editados. O número de jogos na temporada pode ser de 28, 56, ou os completos 82 jogos. Os playoffs podem ser ajustados para 5-7-7-7 ou o formato de eliminação simples.

Os planos de jogo ofensivo e defensivo também podem ser mudados durante o game. Em ataque e defesa o jogador pode organizar quatro jogadores diferentes que podem ser chamdos durante o game.

Há sete jogos diferentes: Pick n Roll, Clear Middle, Isolation, Handoff, Backdoor, Lob e 3pt Play. Defensivamente, o jogador pode escolher entre quatro estratégias: Full Court Press, Half Court Press, 3/4 Court Press e Half Court Trap.

Uma das coisas que o game faz bem (e faz melhor que qualquer outro game de basquete) é as mecânicas de arremesso. Introduzido nas versões anteriores de vários títulos, a exclusiva Touch Shooting Meter da 989 é uma das melhores maneiras de controlar a precisão de um arremesso em um game de basquete. Quando um jogador pressiona o botão □ para lançar a bola, um marcador surgirá próximo ao jogador. Este marcador possui quatro áreas coloridas: verde, amarela, vermelha e branca. Se o botão é solto quando o meeter estiver na área verde, a precisão do tiro é 100%; diminuindo nas áreas amarela e vermelha e quanto estiver branca significa um tiro praticamente perdido.

Gráficos

A versão anterior de ShootOut, NBA ShootOut '98, foi considerada a mais impressionante em termos de gráficos para jogos de basquete. ShootOut 2000 segue basicamente essa mesma marca. No geral, há alguma melhoria em cima de ShootOut '98. Há boas animações dos jogadores e este é um dos poucos games que parecem ter físicas de bola precisas.

O problema com as animações é que elas geralmente não fluem muito bem. As transições de movimentos diferente quase não existem, como pingar a bola do lado esquerdo com a mão esquerda e então para a direita com a mão direita não estão lá. Essa falta de animações também é aparente em outras partes do game.

Som

Os efeitos sonoros fazem um excelente trabalho de emular os sons reais de jogo de basquete da NBA. Dos ocasionais barulhos dos calcados, ao som da bola passando pela rede, para a ovação da torcida é tudo bem representado no game.

Um único comentarista controla o play-by-play do game. Não há nada realmente especial nisso, mas também não diminui o game em nada. Também há vozes na forma de um anunciador de estádio que ocasionalmente faz as introduções dos jogadores. Novamente, nada de extraordinário, mas ajuda a criar uma atmosfera realista no game.

Esporadicamente, alguma melodia rock ou pop estoura durante o jogo. As músicas variam em qualidade e incluem algumas canções clássicas.

Então, vem indubitavelmente a pergunta; "qual dos dois é melhor, Live 2000 ou ShootOut 2000?" Não há uma resposta fácil para isso. Ambos os games possuem qualidades que os deixam lado a lado. O frame rate de ShootOut e a velocidade geral é melhor que Live. Entretanto, Live tem melhores animações para os jogadores. Assim, o Playstation entra em 2000 com dois excelentes games de basquete. Faça sua escolha!

PLAYSTATION

NBA SHOOTOUT 2000

989 STUDIOS - CD

BASQUETE - 1 A 8 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	3.6		

3.5

PROS: As animações dos personagens

CONTRAS: Jogabilidade muito limitada

MISSILE COMMAND

A ONDA DOS GAMES CLÁSSICOS PEGA!

Está tornando crescente hoje em dia a onda de se pegar games clássicos e relançá-los, sem apresentar nada que compense o remake. Infelizmente, Missile Command não é uma exceção. Se você se divertiu com o original, é difícil que repita a dose com esta versão.

Como em quase todos os outros games clássicos atualizados, você pode escolher a nova jogabilidade melhorada ou uma versão bastante inexata do game original. Nenhuma versão de Missile Command encontrada no CD impressiona. Se você escolhe o modo classic, jogará uma nova versão de Missile Command que traz apenas o conceito básico de jogabilidade do arcade game original. Com o som e os gráficos atualizados, o modo classic não é nada clássico. O outro modo no game é o ultimate mode, que segue mais de um storyline e dá certo nível ao game, estrutura e chefes. Neste modo, você vai para uma área de tiro que é maior que sua tela. O foco é determinar exatamente de onde as ameaças estão vindo. Uma vez que você proteja algumas cidades, você passará para o nível de chefe. Embora o modo ultimate apresente alguns conceitos novos de jogabilidade, Missile Command é ainda repetitivo, um game de tiro que perde sua atração muito depressa.

A jogabilidade

O maior problema de Missile Command é o horrível controle. Se você usar um controle Dual Shock, pode usar o direcional analógico ou o digital pad para mirar os vários projéteis entrantes, mas cada esquema de controle possui seus problemas. O digital pad é muito lento e para ser usado contra uma barreira de inimigos e o controle analógico pula muito e parece flutuar para vários lugares da tela.

Os gráficos

Os gráficos em ambos os modos foram completamente atualizados para esta nova versão. Os gráficos do modo clássico deixam a desejar e parece que foram projetados para parecerem ruins. No modo ultimate são melhores, mas ainda não são ótimos. Os efeitos são decididamente melhores no modo ultimate, onde suas torres param espaçonaves com grandes rocket launchers montadas. O modo ultimate também tem alguns outros bons efeitos gráficos, como o vídeo de comunicações entre os membros de seu time quando seus mísseis estão acabando e cenas em CG entre as missões.

O som

O som é bastante limitado. A mesmo ritmo techno é tocado em cada fase, fazendo você ouvir versões intermináveis de músicas nem sempre agradáveis. Os efeitos de som são padrão de shoot-'em-up, com toneladas de explosões medíocres e kabooms misturados com o ocasional whoosh.

Finalizando

Virtualmente igual a maioria dos games clássicos que foram relançados para os consoles, Missile Command não apenas parece bem diferente do arcade game original como também não apresenta nada de próprio. Infelizmente, o controle horrível não salva a mais nova versão de Missile Command, provocando uma jogabilidade irritante. No final, Missile Command prova que remakes nem sempre são tão bom quanto os games originais.

DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

DA SÉRIE ANIMADA AMERICANA

Pegue o seriado de perseguição favorito da TV americana, Dukes of Hazzard, e o transforme em um game de direção baseado em missão. Há todos os tipos de coisas que você pode fazer como fugir da lei, corrida, destruir carro de polícia, fugir da lei um pouco mais e ... a lista é interminável. Dukes of Hazzard: Racing For Home poderia ter sido um jogo excelente, mas o game é muito fácil.

Uma história diferente

A história do game é contada por cenas pre-renderizadas, que usam algumas da vozes reais do velho programa de TV. A renderização dos persongens parece assustadora, às vezes, como se você esivesse assisitndo um espetáculo de televisão , como se os personagens tivessem se transformado em andróides inanimados. A história se move ao longo de um enredo para delinear um ponto muito depressa. No começo você faz coisas como correr ao banco antes que ele se feche. Mas o game eventualemente conduz a uma grande corrida e o leva de volta a um território onde você joga como um jóvem tio Jesse e ele conta a história de Black Jack Perril, o vilão do game. Novamente, no papel parece interessante, mas a execução é uma real bagunça.

Rosco e Enos são supostos serem ótimos motistas. E eles destruíram um lote interiro de carros de polícia durante o curso da série. Mas a AI de direção neste jogo é absolutamente terrivel. Os policiais fazem sua parte de bater no General Lee, mas a maioira do tempo eles apenas estarão contentes em encontrar uma parede e dirigir inúmeras vezes a ela. Isto faz o que poderia ter sido uma perseguição de carro desafiadora completamente cômico. No começo também roubam o caminhão do tio Jesse e você tem que bater no caminhão até que eles encostarem, similar ao que você tinha que fazer em H.Q., da Taito. Se você consegue ultrapassar o caminhão, ele às vezes te passa de novo e aparece na sua frente novamente. Um modo two-player deixa você e um amigo dirigir em time trials, simple races, ou um simples jogo de tag chamado "run the jug."

O gráfico e som

Graficamente o game parece bastante sólido, mas há estouros de polígonos que aparecem ocasionalmente no lado da tela. Mas o game flui em uma velocidade decente os carros possuem um visual satisfatório. A trilha sonora é realmente boa. O game começa com o tema do seriado e a música ao longo do game se ajusta bem ao universo do mesmo.

Finalizando

O desenvolvimento deste game durou pouco tempo e dá a impressao que foi feito por um time iniciante. Com mais polimento poderia ser um jogo divertido. Mas Dukes of Hazzard: Racing For Home é muito fácil para garantir diversão por algum tempo. É provável que você o termine em poucas horas, mas se você for fã da serie....

PLAYSTATION

DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

SOUTHPEAK INTERACTIVE - CD

AÇÃO/CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

Critério	Nota
GRÁFICO	3.8
INOVAÇÃO	3.3
SOM	3.9
DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.2

3.6

PROS
- Um som maneiro
- Uma boa diversão

CONTRAS
- Estouro de polígonos nos gráficos
- Uma jogabilidade ruim

SNK VS CAPCOM MATCH OF THE MILLENIUM

Finalmete o sonho de todos os gamemaniacos

Como um dos títulos mais esperados para o console, SNK Vs. Capcom: Match of the Millenium finalmente foi lançado, para o deleite dos fãs de jogos de luta.

A SNK acumulou neste título tudo o que você poderia esperar de um cartucho de 16 megabit. Com 26 personagens para escolher, uma vez que você habilite todos os personagens secretos, você tem uma quantia considerável de variações e profundidade no jogo. Esses personagens incluem Ryu, Ken, Dan, Guile, Zangief, Chun Li, Sakura, Morigan e Felicia no lado da Capcom; o lado SNK conta com Kyo, Ryo, Terry, Mai, Nakaruru, Haomaru, Leona, Athena e Iori. Enquanto não é sabido ainda quem são os personagens secretos, você irá ver uma aparição de Geese, Bison, Billy e Vega. Cada um desses personagens tem seus times prefixados, embora você possa fazer seu próprio time. Há certos diálogos nas introduções onde os personagens lutam contra seu rival; Ryu vs Kyo por exemplo.

Cada um para o seu lado

Cada personagem tem seu próprio storyline como também seu rival que eles enfrentarão durante sua jornada para confrontar Geese e M. Bison. Quem você escolhe como seu primeiro personagem irá determinar quem você enfrentará na batalha final. O storyline é razoavelmente detalhado e bem enredado de forma que cada personagem pode se associar com qualquer outro personagem e a história ainda faz sentido. Isso ajuda a história a ser realmente interessante. Se você conhece a série King of Fighters, sabe que alguns dos storylines são excelentes. Esse mesmo toque de qualidade pode ser encontrado aqui.

NEOGEO POCKET COLOR

SNK VS CAPCOM - MATCH OF THE MILLENIUM

CAPCOM/SNK - 16 MEGA

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.5	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	4.8		

4.6

PROS
- Os gráficos são lindos e bem coloridos
- Muitos e muitos modos de jogo
- Diversão nota 10

CONTRAS
- Não ter vozes durante as batalhas

Os gráficos

Os gráficos colaboram com a grande seleção de personagens. Embora os visuais dos personagens não estejam muito melhores que em King of Fighters R2, eles agora possuem mais animação. A maioria dos personagens tem a pele com tonalidades brancas, enquanto Zangief possui uma cor natural que poderia ter sido aplicado no resto dos personagens. Eles têm os tons apropriados quando você confere a colorida e bem desenhada artwork. Tomara que a SNK abandone esse esquema. Felizmente os fundos compensam com muito colorido e boa animação. A apresentação geral dos gráficos está acima dos os fighting games anteriores do sistema.

Um bem-vindo acréscimo para os gráficos coloridos e os fundos clássicos é a adição das canções temas dos personagens. A música não está diretamente vinculada ao fundo que você está jogando, já que nem todos possuem seu próprio cenário, mas a música irá mudar dependendo de quem entra para a partida, até mesmo no meio de uma Tag match. A pequena falha no departamento de audio é que a SNK não pode colocar vozes nas batalhas. Seria legal se tivesse os famosos "hadouken" e "shoryuken".

A jogabilidade

Mas o que conta mesmo é a jogabilidade. Há três estilos diferentes para cada personagem lutar: Average, Counter e Rush. Average é estilo tradicional de construir Power Gauge até que você tenha o nível suficiente para executar um super move. Counter confia mais em se evadir dos ataques de seus

oponentes e então atingi-los com um counter blow. Rush dá ênfase a combos para aumentar sua Power Gauge. Com cada estilo há algumas diferenças nos golpes. Por exemplo, se você seleciona Counter, você poderá esquivar com → e A + B ao mesmo tempo, como também podendo carregar sua Power Gauge com ↓ e A + B simultaneamente. Esses golpes não podem ser usados em outros estilos de luta. Junto com a Power Gauge, há a Guard Crush Gauge. Quando essa gauge é usada, a guarda é temporariamente desativada.

Isto pode soar complexo, mas felizmente os controles são bastante precisos. Se você jogou King of Fighters ou Street Fighter antes, poderá desferir diretamente golpes e combos básicos. Se você está querendo saber como eles podem ter graus variados de socos e chutes com apenas dois botões, isso é resolvido pelo tempo que você pressiona os respectivos botões. Quanto mais você segura, mais forte é o ataque. Esta é a única parte do controle que leva algum tempo para se acostumar, mas é algo que não atrapalha o game no final das contas.

Enquanto a CPU não é tão difícil para lutar contra na dificuldade normal, o nível mais alto prova ser um desafio até mesmo para o jogador mais experiente, já que o computador tende a contra atacar frequentemente. A verdadeira profundidade porém, consiste em jogar linkado contra seu amigo.

Muitos modes de jogo

A SNK também incluiu alguns modos extras que mantêm o game interessante até mesmo depois que você enjoar de vencer a CPU. Esses modos são Olympic, Sparring, Vs., Entry e Record. O modo Olympic possui vários mini-games. Quando você entra nele, pode escolher que time vai usar para competir nos sete eventos. Três eventos serão os mesmos, enquanto dois eventos serão exclusivos para cada time. Os universais são o Survival, Time Attack e First Blast. Os primeiros dois são bastante óbvios e o First Blast é o que pode receber o primeiro ataque sucessivamente.

Para o time da Capcom, os eventos exclusivos são Ghost Trick e Cat Walk. Em Ghost Trick você controla Arthur de Ghost and Goblins para completar uma tarefa simples. Você precisará saltar das quatro plataformas para se livrar dos demônios que aparecem entre as plataformas. Os controles são simples: pulo para a esquerda, ou pulo para a direita. Cat Walk segue a tradição de Dance Dance Revolution da Konami em que irá selecionar uma das seis músicas diferentes para dançar e então usar os comandos corretos para fazer Felicia dançar no ritmo.

Para o time da SNK, há os eventos Targets e Blade Arts. Em Targets você atira em UFOs antes que eles ataquem você e baixem sua energia. Os controles novamente são simples. O direcional irá mover o cursor para a posição e os botões atiram e carregam. Blade Arts recorre à série Samurai Shodown em que você terá que fatiar dummies que aparecem em uma das quatro posições.

Depois que você completa o evento, ou perde, será avaliado pela sua performance. Se você foi suficientemente bem, ganhará uma medalha. Também ganhará pontos que o deixarão dominar algumas habilidades. Há uma habilidade diferente para cada um dos personagens e quando aplicada a um personagem, pode ser usada também no game normal.

Tanto para a SNK quanto para a Capcom há um special training manager que o ajudará com sugestões, como também o guia pelos eventos, se necessário. Porém, eles não são sempre agradáveis.

Passando para os outros modos, o Entry é também interessante, mas falta opções. O que este modo faz é permitir que você pegue um personagem e então selecione a sua música de fundo e tag line. Se você estiver jogando Tag ou Team, poderá nomear seu time. Essas configurações prefixadas estarão disponíveis debaixo de My Icon na tela de seleção de personagem.

A surpresa para os modos e características do jogo está no modo Vs. Isto pode soar como óbvio que permita que você jogue linkado a outro NGPC, mas a novidade é que você pode linkar isto ao Dreamcast. Enquanto foi mencionado sobre poder linkar o game a SNK Vs. Capcom: Card Fighter's Clash, você também poderá linkar o game a King of Fighters Dream Match '99 como também a SNK Vs. Capcom, a chegar. Em SNK Vs. Capcom, você poderá transferir os pontos que você ganhou no modo Olympic para a versão Dreamcast, entretanto, a razão ainda é desconhecida. Em King of Fighters Dream Match '99, você pode transferir informações, da mesma maneira que King of Fighters R2.

Finalizando

Se você é fã de fighting game, não pode deixar passar este aqui. A SNK levou o game de luta portátil a um novo nível e este acaba sendo um dos melhores games para o sistema. Enquanto pode não atrair a extensiva gama de jogadores que um game como Sonic, é provavelmente o melhor game disponível para o Neo Geo Pocket Color. Ponto para a SNK e para a Capcom?

ASTEROIDS HYPER 64

ESTÁ DE VOLTA MAIS UM CLÁSSICO PARA N64

Outro clássico é revitalizado como um game do N64. Primeiro foi Frogger, então Space Invaders e agora outro clássico shoot-em-up, Asteroids, renasce em um dos consoles de topo atualmente. O game, desenvolvido pela Syrox e lançado pela Crave Entertainment leva a fórmula do velho visual 2D e, como Space Invaders, se expande com gráficos atualizados e novas características de jogo. Mas será que isso é o suficiente para, como Space Invaders, fazer valer a compra, mesmo para quem já jogou o game original?

Jogabilidade

Asteroids Hyper 64 é jogado como o clássico Asteroids de anos atrás. A Syrox optou por recriar o game no estilo original 2D, acrescentando asteróids, naves e explosões em primeiro plano poligonal. A ação em si permaneceu virtualmente inalterada. Os jogadores controlam uma nave de elite para destruir várias pedras gigantes, naves e cometas. No princípio, é bastante simples; mirar, atirar, destruir, avançar para a próxima fase. Mas, com o avanço do game, o ritmo acelera até os jogadores se encontrarem saindo a jato de uma tela estática de fundo, evitando escombros espaciais voadores, fogo de inimigo, asteróides e buracos negros que tentam levar tudo para dentro. A mecânica dos controles é simples, mas efetiva. A nave acelera com o botão A e as armas especiais são usadas com os botões de câmera. Os botões L e R, enquanto isso, protegem o veículo temporariamente. Tudo funciona muito bem como em Asteroids.

O maior problema com o game é que há falta de variações e não há nada muito difícil. As primeiras 15 fases apresentam o mesmo fundo estático e as mesmas metas. E, considerando que a atualização da Activision para Space Invaders para o Nintendo 64 injetou um nível inteiramente novo de estratégia para o título, Asteroids Hyper 64 ainda apresenta a exata mecânica do original, não acrescentando real profundidade ou nova funcionalidade. Mirar, atirar, destruir, vezes e vezes novamente. Apenas a maioria dos fanáticos por Asteroids resistirão à tentação de desligar o game após 35 fases de virtualmente a mesma coisa.

Multiplayer

Asteroids Hyper 64 permite até quatro jogadores atirando em várias competições para marcar pontos e esses modos são geralmente divertidos e muito mais viciantes que a ação do modo single-player. As mecânicas permanecem largamente inalteradas, mas há algumas boas alterações do original, como o modo Color Clearance. A idéia por trás desse modo, tanto no modo two-player quanto no four, é ganhar mais pontos que a pessoa que estiver jogando contra. É simplista, mas divertido ao mesmo tempo.

Gráficos

Infelizmente, o game não apresenta um modo 640x480 high-resolution. Space Invaders possui esse modo e apresenta muito mais ação na tela que Asteroids Hyper. No lado a favor, porém, a Syrox compensou a omissão com alguns efeitos impressionantes, ambientes com fundos animados e modelos poligonais de qualidade, às vezes, muito mais alta que os de Space Invaders. Quando um asteróide choca-se com uma nave, uma onda poligonal gigantesca estoura pelo espaço, engolfinhando a tela inteira. É um efeito limpo e não uma pobre animação de sprite 2D vista em outros títulos dessa natureza. As imagens da tela de fundo atiram raios que iluminam a tela, buracos negros deformam ao redor, etc, etc. No geral, o game apresenta algum visual impressionante, especialmente visto que é apenas uma versão melhorada de Asteroids. Mas há também a falta de uma decente seleção de gráficos. Os mesmos fundos são vistos vezes e vezes novamente. Considerando que os gráficos deste game, mais do que outra coisa, é o que foi realmente mudado, teria sido melhor ver uma seleção mais significativa.

Som

De uma maneira bastante esquisita, a Syrox optou por levar uma linha retrô com a música e efeitos de som do game. A qualidade não impressiona e a falta de música é diretamente notada. Não foi uma decisão sábia da Syrox, já que o resultado final é mais desajeitado que qualquer outra coisa. Definitivamente não é o ponto forte do game.

Asteroids Hyper 64 é basicamente uma tradução direta do original, caracterizando fundos melhorados e modelos com polígonos implementados. As mecânicas são as mesmas do clássico com algumas adições menores em termos de armas e funcionabilidade. Infelizmente, o game pode não apresentar implementos o suficiente para se recomendar. Os jogadores que buscam algo tecnicamente maravilhoso ficarão definitivamente desapontados.

Este é Asteroids, com um modo multiplayer e visuais melhorados. Espere por cargas de repetições. Se você pode viver com isso, poderá encontrar a diversão que está procurando.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )

Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

HARVEST MOON 64

FINALMENTE O CLÁSSICO DO NES E SNES NO N64

Entre os muitos títulos que os fãs do NES e do SNES queriam ver no N64, Harvest Moon sempre esteve na lista. Ao contrário de Excitebike 64, um game 3D game completamente diferente, Harvest Moon no N64 parece muito com seu antecessor do SNES e isso não é assim tão ruim. Seria fácil condenar a falta de ambição do game, desde os gráficos, animação e elementos de audio, que estão abaixo das capacidades do N64. Porém, a verdade é que há muita diversão em jogar o game horas a fio.

A história

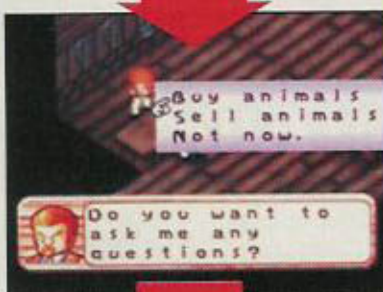
Seu avô deixou sua fazenda para você em estado bem ruim. Com apenas 200 dólares, seu fiel cachorro e seu otimismo juvenil, você tem que mudar as coisas o mais cedo possível. Você tem dois anos, divididos em estações, para deixar as coisas o melhor possível. Esta é sua missão se você escolher aceitar.

Jogabilidade

Esta é a parte mais forte do jogo, onde Harvest Moon realmente caminha bem. Simplesmente há dúzias e dúzias de atividades que você pode fazer, e dúzias de personagens para interagir com tudo, com a finalidade de tornar a fazenda próspera e levar uma vida feliz.

Você terá que se acostumar rapidamente com certas atividades. Limpar o campo de forma que você possa plantar alguma coisa é sua primeira tarefa. Se livrar das pedras e ervas daninhas é um trabalho duro e até mesmo um pouco tedioso a princípio. Isso leva o game a um começo bem lento e quem tiver pouca paciência não se sentirá muito satisfeito com a experiência.

Depois de limpar os campos você entra na tarefa excitante de alçar as colheitas. Você tem que passar por todo o processo como um fazendeiro de verdade. Isto significa comprar as sementes certas na esperança de que irá produzir valiosas colheitas em uma quantia mais curta de tempo; cultivar a terra, plantar as sementes e molhar essa matéria-prima todos os dias. Esta é a atividade mais básica no game e você se acostuma bem depressa. A parte ruim é que você está limitado por seu baixo orçamento. A parte boa é que você tem bastante tempo para explorar no começo do game.

O tempo é uma força tremendamente importante em Harvest Moon, não apenas pela quantia limitada de tempo para realizar suas metas, mas porque há várias atividades sensíveis ao tempo e os eventos que podem afetar suas metas no final do game. Se você gastar muito tempo vadiando pela fazenda no começo, deixará de conhecer pessoas importantes e eventos que podem te ajudar. Se você não visitar a fazenda cedo, não

adquirirá seu cavalo. Se não adquirir seu cavalo, você não pode entrar na corrida de cavalo.

Há certas atividades como molhar a plantação, escovar seu gado, alimentar animais e brincar com seu cachorro e cavalo que se tornarão rotineiras. Essas tarefas se tornam obstáculos, porém, quando você percebe que não foi visitar aquela garota atraente na padaria que você estava de olho; ou quando você se lembra que nunca explorou aquela caverna secreta que encontrou outro dia; ou quando você quer participar da corrida na praia. Balancear as tarefas diárias com a estação ou com os eventos do ano é a essência do game. Frequentemente você não perceberá quando ou como você deveria ter feito alguma coisa até que já seja tarde demais.

Novamente, as coisas mais excitantes em Harvest Moon acontecem quando seu regador é elevado de chumbo a ouro ou quando sua ovelha está finalmente no ponto para dar lã. O apelo do game é mais ou menos um jogo de atenção que você joga consigo mesmo. Você Acha que cuidar de algumas galinhas ou aumentar a colheita de batatas deve ser mais fácil que coletar 201 bananas em Donkey Kong 64. Mas quando você considera que tem a pressão de aumentar as colheitas, cuidar de seus animais, ganhar dinheiro, melhorar os equipamentos, ajudar as pessoas certas, falar com a garota à direita e executar dúzias de outras atividades, todas ao mesmo tempo, as bananas de DK64 parecem uma piada. Afinal de contas, elas estão lá paradas, esperando serem encontradas.

Por causa da jogabilidade viciante, Harvest Moon apresenta toneladas de realizações e segredos para você descobrir. Além das responsabilidades principais da fazenda, você pode cortejar e casar com umas das adoráveis senhoritas; seguir o mapa de um tesouro que seu personagem o trouxe quando você era mais jovem e construir sua casa em uma propriedade palaciana. E a melhor parte é que todas estas metas são unidas de uma maneira ou de outra. É mais fácil conseguir a garota mais quente da cidade quando você lhe servir alguma daquelas receitas especiais na cozinha de sua mansão gigantesca.

Som

Se acostume à música porque ela estará muito tempo com você. Porém, você realmente não estará perdendo muito se abaixar o volume e por seu CD favorito para tocar enquanto joga. O som não é uma parte importante do game já que as mensagens mais importantes e informações são baseadas em texto. O único som que você controla está associado a seu cachorro e cavalo ou outras interações com seus animais.

Para um jogo com um visual simples, desaponta o fato de Harvest Moon não ter nenhuma amostra de voz, nem mesmo uma pequena conversa entre os personagens, tendo apenas os mugidos, relinchos e cacarejos dos animais.

Gráficos

Este é um dos poucos títulos do velho Nintendo que é atualizado para N64 e ainda continua com problemas nos gráficos. Você vê alguns esboços, especialmente quando você entra na vila principal. As extremidades de sua tela irão mostrar pequenas partes do cenário estourando para dentro e para fora quando você caminha ao redor. As animações dos personagens são mais simples do que precisam ser.

Enfim, a idéia de manter a versão para o N64 de Harvest Moon parecida com o game do SNES funciona, mas não há nenhuma razão para alguns dos caminhos que foram tomados. O N64 é capaz de fazer muito mais do que o game apresenta.

Hoje em dia é rara a ocasião de se ver um jogo com tais gráficos simples ser ao mesmo tempo interessante. Harvest Moon possui a qualidade de ser atrativo e desafiante, apesar das falhas no audio e nos gráficos.

NUCLEAR

REVIVENDO OS VELHOS TEMPOS DO ARCADE

Nuclear Strike 64 não é uma conversão direta do game original do Playstation. Como todos devem saber, conversões diretas entre os dois sistemas normalmente terminam em fracassos inanimados. NS64 provavelmente terá uma vida mais longa na prateleira. A produtora Pacific Coast Power & Light pegou a versão PS e a melhorou, alterando tudo, das texturas topográficas ao sistema de controle. Neste intervalo, as coisas estão mais limpas e precisas, mas não importa o visual se o game não for divertido.

É bom no começo, mas acaba enjoando

Nuclear Strike 64 é divertido, mas apenas por algum tempo, o que é muito ruim porque para as primeiras fases é definitivamente divertido metralhar pela zona rural. As explosões coloridas de tanques são bem feitas e há alguma diversão diabólica em perfurar um único soldado. Infelizmente, essa alegria maníaca cansa porque o NS64 entrega onda após onda da mesma coisa. Resgate este soldado, exploda aquela torre de radar, pare o barco se aproximando; após um certo tempo, é tudo repetido novamente. Por um lado, você consegue trocar entre quinze veículos, mas a maioria deles são helicópteros que não são controlados muito diferentemente um do outro. A ocasional missão tanque é uma bênção, mas ainda explode coisas repetidamente e apenas no chão.

Porém, há que se considerar o ponto principal do game, a chance de fazer chover destruição. Mas a PP&L poderia ter implementado a jogabilidade sem diminuir a diversão, com missões estratégicas, onde você realmente tem que planejar seu ataque.

STRIKE 64

Muita inteligência

Os inimigos definitivamente tiveram sua parte justa de AI. Os tanques não vagam pela vegetação, eles realmente o perseguem. A PP&L programou os terroristas para espiar seu comportamento e reagir de acordo com ele. Se você tenta caçar um soldado atirando nas guaritas, o computador move e tenta te acertar enquanto você estiver ocupado. Eles não são apenas mais inteligentes, mas há mais deles. Não há muito tempo de manutenção entre as batalhas; afinal de contas, você está em território inimigo, e eles têm toda a intenção de proteger o que é deles.

Os gráficos

Sem dúvida, entretanto, o visual de NS64 são muito bons. As texturas do chão são bem realistas, considerando que é um Nintendo 64. A água emprega uma simples, porém astuciosa, técnica de deformação que funciona muito bem. A luz ilumina os rastros dos projéteis e as explosões definitivamente satisfazem.

A jogabilidade

Outro problema do game é que a câmera pega seu veículo muito de perto, oferecendo uma visão muito limitada de seus atacantes. Você tem um radar no canto inferior esquerdo para ajudar você a definir a aproximação de terroristas, mas não completa adequadamente a sua própria visão.

Porém, o controle é bem preciso e isso compensa um pouco as falhas da câmara. Você não tem que se preocupar com monitorar o helicóptero ou altitude, sempre se mantendo em uma altura segura. Este é um toque legal porque no meio da frenética ação arcade, o pequeno aspecto de sim é bom.

Finalizando

Se você curte destruição sem muita variedade, então provavelmente Nuclear Strike 64 é o game que você esperava.

BERSERK

MAIS UM GAME BASEADO EM UM ANIME

Dark e adulto, Berserk é um game baseado em um mangá/anime que conta a história de um herói cujo propósito era brandir habilmente sua espada de proporções improváveis e partir seus inimigos membro a membro.

Como tudo começou

O mangá original começou nos anos setenta, detalhando a história de um jovem mercenário chamado Gattsu (simplesmente "Guts" no game), cuja mãe morreu pouco antes de seu nascimento. Gattsu foi levado para os campos de batalha por um espadachim mercenário chamado Gambino; ainda muito jovem, ele começou a lutar ao lado de seu guardião, empunhando espadas quase duas vezes o seu tamanho e mostrando sua extraordinária resistência como uma criança. Em uma batalha, porém, Gambino ficou aleijado e sua frustração o levou à loucura. Em um ataque de demência, ele tentou matar o jovem Gattsu... e falhou. Gattsu eventualmente cresceu e se tornou um mercenário, oferecendo suas habilidades a quem pagasse mais, até o dia fatal, quando ele impressionou Griffith, um espadachim da mesma categoria e líder do grupo mercenário "The Hawks." Gattsu fez um temporal na batalha e matou Bazuzo, o legendário Grey Knight, causando boa impressão em Griffith com sua habilidade e força. Embora Gattsu não quisesse se unir aos The Hawks e preferisse trabalhar sozinho, Griffith derrotou-o em uma batalha e o persuadiu a unir-se a ele. Foi então que Gattsu conheceu Caska, uma linda e dedicada Hawk, como também notável guerreira. Embora Gattsu e Griffith tenham se tornado amigos cautelosos com o passar do tempo, Griffith era um portador do Behelit pendant, que (desconhecido para ambos) tinha dotado Griffith de poder e velocidade quase sobrenatural. Isto também causou a destruição dos The Hawks...

TOTALMENTE DARK

Com o passar do tempo, Gattsu e Caska se apaixonaram e o The Hawks se tornou um dos mais respeitados e temidos grupos de mercenários de todos os tempos. Porém, durante um eclipse solar, a God Hand apareceu ante o grupo em um campo de batalha; eles tinham escolhido Griffith, portador do Behelit, para se tornar o quinto membro da God Hand: Femto. Caska e Gattsu foram os únicos Hawks a sobreviver ao massacre do eclipse solar, mas ambos foram marcados com o selo da God Hand em sacrifício. Se um deles tentasse escapar, os selos agiriam como "homing devices" para os discípulos da God Hand (que incluem monstros, como também humanos que venderam suas almas por poder). Quando o mal estiver próximo, o selo sangra (chamado como "uma ferida que nunca cura") e o

nético" em batalha, onde ele se torna quase invulnerável e mata absolutamente todos que estiverem na frente, ganhando o apelido de "The Hundred-Man Killer". O ferreiro Godo não fez a espada especificamente para Gattsu; mas durante um ataque dos discípulos da God Hand à casa de Godo enquanto Gattsu permanecia lá, ele encontrou e sucessivamente usou a enorme Dragon Slayer. Aparentemente, ele gostou muito da enorme espada e decidiu permanecer com ela. Eventualmente, isso se tornou marca registrada de Gattsu no mangá e ele ficou conhecido como "The Black Swordsman".

Assim, você tem uma rápida (e muito necessária) história de quem é Gattsu. Esta informação é baseada principalmente na série do anime; porém, o game é uma história lateral, influenciada pela série do mangá e o anime. O game, então, é definitivamente engrenado para os fãs do mangá e anime Berserk.

cheiro atrai criaturas más para as vítimas. Certamente que ele e Caska escaparam (com a ajuda do misterioso "Skull Knight", que você vê brevemente no final do game).

Há alguns efeitos colaterais benéficos para o selo da God Hand. O primeiro é que isto age como um tipo de "spider sense" para Gattsu, para que ele saiba quando o mal está próximo. O segundo e mais benéfico, é que Gattsu agora tem um desejo de sangue que faz ele entrar "fre-

A história

A história aparentemente pega a parte após o final da série do anime, onde alguma coisa séria ocorreu com Caska que beira a insanidade... o que explicaria porque ela é uma muda em um vestido feito de pano de saco, com quem Gattsu gasta o game inteiro viajando e a protegendo. Pakk, uma fada que Gattsu salvou em uma parte da série do mangá, se une a eles na aventura, agindo como o imprescindível "relevo cômico" nesta dark e hyper-violenta aventura. Enquanto isso, um homem chamado Balzac colhe uma planta parasita que se prende aos humanos e toma o controle de suas mentes; ele tem a intenção de controlar a população inteira com essa parasita, mas uma resistência clandestina se forma em oposição a ele. Assim, na abertura do game, Gattsu descobre a filha do líder da resistência, a salva de um bando de ladrões... e eles rapidamente se tornam a "última e melhor esperança" para o gênero humano contra a tirania de Balzac. Não será uma tarefa fácil, porém... Balzac é possuidor do Behelit e Gattsu enfrentará não apenas uma variedade de God Hand minions e mutantes alterados pela parasita, mas eventualmente, a própria God Hand.

Este game possui um storyline de peso, mas sem

uma jogabilidade decente, tudo pode ir por água abaixo. Felizmente é um game divertido tanto para jogar como para assistir, entretanto, é um pouco curto se você não estiver interessado nas cenas da história em tempo real. Gattsu dispensa o castigo extremo com a Dragon Slayer, como também sua arma de mão que atira dardos como uma machine gun. O game caracteriza uma variedade de armas para escolher (incluindo bombas, facas e uma mini shotgun) e frascos de saúde, entretanto eles são em número limitado. Eles podem ser encontrados esmagando as caixas encobertas ao longo de cada área.

Os controles

Os dois botões de ataque são designados a diferentes tipos de movimentos de slashing, e com diferentes combos, Gattsu pode executar uma variedade de ataques absolutamente devastadores para a horda de opositores. Há botões de pulo e de slide, que, quando usados em conjunto com a espada, criam algumas lesões verdadeiramente exóticas na tela. Gattsu costuma lutar com toneladas de inimigos de uma vez (daí o apelido "Hundred-Man Killer") e seus combos são designados para afastar múltiplos atacantes de uma vez, frequentemente cortando-os pelo meio. Infelizmente, isto significa pouco combate íntimo, Gattsu tem que desembainhar sua espada e trabalhar exclusivamente com sua arma em punho, a espada mandará para fora quem estiver por perto, impedindo Gattsu de acertar o inimigo. O game não é tão divertido sem usar a Dragon Slayer; Gattsu tem a mais rudimentar habilidade de combate armado.

O tipo de jogo

Todos esse inexorável combate vem misturado com um pouco do estilo de "Quick Timer Events", de Dragon's Lair, que requer que os jogadores acertem o botão correto (ou seqüência de botões) a tempo para evitar obstáculos. Há até mesmo um "boulder chase" de Crash Bandicoot, perto do final, quando Gattsu deve escapar por corredores do castelo que se esmigalham como gigantes pilares de pedras. Alguns dos Quick Timer Events o levam a diferentes caminhos por uma fase; outras irão simplesmente matá-lo, dependendo do seu reflexo.

Completando o game irá habilitar um modo "movie" e destravar todas as cenas, assim os jogadores podem reviver a história sem jogar o game novamente. Um modo gallery irá também ser habilitado, apresenta a special art e descrições de cada personagem do game. Terminando o game na dificuldade "Very Easy" habilitará um modo mini-game bem divertido que deve agradar os fãs da série; O modo "Easy" habilita a Battle Arena, onde os jogadores podem testar suas habilidades em combate. O modo "Normal" habilita o stage select (onde é possível acessar qualquer cena de combate no game), e terminando no modo "Hard" habilitará o modo "No Limit", outro desafio de matar para ganhar pontos. Há uma verdadeira fila de modos para habilitar e acrescenta um pouco para o replay value deste título extremamente linear.

E por fim...

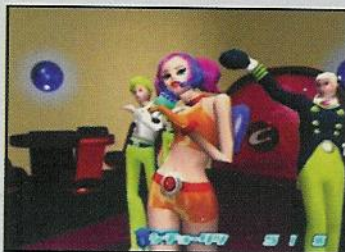
Este game irá polarizar completamente os jogadores; ou você amará com fúria, ou o odiará. O tema maduro e violento deste action/adventure atrai muitos jogadores hoje em dia, infelizmente, a inconsistência do game e a limitação da jogabilidade o diminuem um pouco. Até mesmo com os combos a sua disposição, o brandir de espada envelhece depois de duas horas. Este poderia ser um game brutalmente excelente; mas como se mostra, é um jogo completamente agradável. Os fãs de games como Zombie Revenge ou SpikeOut provavelmente o evitarão, mas se você gosta de uma linha de história dark e cargas de violência, experimente Berserk.

SPACE CHANNEL 5

REALMENTE U-LA-LA. AJUDE A REPÓRTER SENSUAL LIBERAR A HUMANIDADE DO MOROLIENS

U-LA-LA realmente. Ajude a sexy repórter a libertar a humanidade da dança-louca de Moroliens. Depois de viver na sombra dos títulos de arcade da Konami, junto com vários trabalhos geniais para o Playstation como UmJammer Lammy e PaRappa, a Sega finalmente lança seu primeiro título musical.

Tetsuya Mizuguchi o mestre!

O homem responsável por Space Channel 5 é ninguém menos que Tetsuya Mizuguchi, da equipe visionária que criou este "pequeno" título chamado Sega Rally. Sua equipe fica localizada no meio de Shibuya, o centro japonês da moda, cultura e música. Space Channel 5 é um game que reflete o bairro mais movimentado de Tokyo.

Bem diferente dos outros

Certamente, Space Channel 5 é um game musical, mas você não controla cachorros ou ovelhas tocando guitarra. Ao invés disso, você calça os sapatos de Ulala, repórter da 23rd-Century com cabelos cor-de- rosa e uma mini saia de plástico. Os Mororians escravizaram os humanos fazendo-os dançar. Sua missão é salvar os humanos e derrotar os Mororians. A única maneira de vencer os Mororians é dançando contra eles, e, graças a um simples esquema de controles, você estará se chacoalhando num instante. Um Mororian irá gritar "Cima! Cima! Esquerda! Esquerda! Direita! Baixo!" em inglês e você simplesmente tem que copiar seus movimentos no ritmo. Ulala tem duas laser beams para usar, uma para dinamitar Mororians (botão A) e uma para salvar humanos (botão B). E após resgatar humanos da dança dos Mororians, eles vêm e dançam com você.

Felizmente, não há nenhuma confusão de botões de UmJammer Lammy e o game o encoraja a olhar o que está acontecendo na tela (ao invés de manter seus olhos grudados nas quatro barras de progressão no topo). E este é um game divertido para assistir, o design está nas veias dos sci-fi dos anos sessenta (como Austin Powers), nas cores, roupas e arquiteturas.

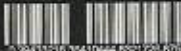
Tecnologia nova nos gráficos

Tecnicamente, o game é um deleite, Ulala e os dançarinos de mesma categoria são todos renderizados em tempo real, enquanto os fundos fluem de vídeos MPEG. Isto permite fundos super-detalhados, o único problema é que o MPEG artificial é notado se você jogar em um bom aparelho de TV (ou usando o VGA box). Também, algumas das mudanças rápidas de câmera não sincronizam com os personagens, e slowdowns são excessivos em alguns exemplos, afetando a jogabilidade em certos locais.

Com certeza, o que faz Space Channel 5 especial é a música, mudando ao longo do curso do game. Funciona muito bem, de uma big band para clássico ou techno. Experimente jogar no volume máximo.

Embora você possa jogar as quatro fases de Space Channel 5 em cerca de uma hora (uma vez que você domine tudo), há vários extras para serem desbloqueados, incluindo side-quests múltiplos para novos locais e perfis de personagens. (Uma nota interessante: Michael Jackson está no game, em sua primeira aparição na Sega desde Moonwalker.) A única falta realmente sentida é um modo two-player ou four-play com a trupe inteira dançando.

Finalizando

Enfim, Space Channel 5 é um game estranho para quem não está acostumado com este tipo de jogo, mas se você curte um bom número de dança, é simplesmente fantástico. U-la-lá!

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

É este o Twisted Metal do Dreamcast, ou outra encheção de lingüiça?

Está na hora de pegar as estradas selvagens e perigosas mais uma vez, pois Vigilante 8: Second Offense já chegou ao Dreamcast. Second Offense, a seqüência do melhor título de combate veicular no mercado, expande o original com características novas, novas fases, novos personagens e a continuação da mesma linha de storyline excêntrico.

O enredo

A história é comunicada pelas mensagens de entre-nível de V8 e uma perversa intro em CG... Em 1975, os Vigilantes impediram a gangue Coyote de romper o fluxo de óleo na América. Os Coyotes debandaram após a derrota, mas continuam seus negócios normalmente através de seus financiadores, a companhia OMAR. O coyote Slick Clyde, se une à OMAR, sobe na hierarquia e a companhia se sai extremamente bem.

Finalmente, no ano de 2015, Slick Clyde se torna CEO da OMAR a qual, grata em parte aos "negócios" de Clyde se torna o único distribuidor de óleo para o mundo... salvo os USA. No ano seguinte, a saúde de Slick começa a se deteriorar; ele teme pensar em morrer sem ver a America cair. Então, Slick fica sabendo que pesquisadores de Stanford criaram uma máquina de viagem no tempo, e, naturalmente, envia Obake, seu homem de confiança, para roubá-la. Assim, com a máquina do tempo nas mãos, Clyde manda de volta Obake e Dallas 13 a 1977 para derrotar os Vigilantes e mudar o futuro da América.

De lá, tudo termina no modo "quest", onde você controla um Coyote ou um Vigilante. Há vários personagens para escolher: cinco do lado Vigilante, cinco do lado Coyote e cinco Drifters (uma terceira gangue). Os membros das gangues no game, muito como o produto completo, oferecem bastante personalidade e charme. De seus veículos (um dos Drifters dirige uma Moon Trekker) a suas frases insanas (Padre Destino's "I'm the peddler of doom") e indescritíveis armas especiais, essas gangues são memoráveis.

A jogabilidade

A grande questão é, será que você irá se lembrar da jogabilidade? Se você se lembra do estilo de jogo do game original, Second Offense é muito similar a ele. Não que isso seja uma coisa ruim; o primeiro título teve a melhor jogabilidade de combate ao redor. Second Offense faz isso bem, mas também soma alguns novos elementos à equação. Primeiramente, você tem novos mecanismos propulsores: power-ups que equipam seus veículos com capacidades de pairar, boiar e esquiar. Você também pode personalizar seu veículo com um trabalho de pintura novo e com performances melhoradas, usando pontos ganhos durante o modo quest. Adicionalmente, o modo quest tem objetivos mais complexos, incluindo scavenger hunts, para itens aleatoriamente espalhados ao longo da fase. Esses novos elementos acrescentam uma variedade bem-vinda para o jogo já sólido.

Os gráficos

A engine de V8 foi melhorada para o Dreamcast, rendendo uma experiência mais rápida e mais detalhada. O game flui suavemente em alta resolução e com texturas melhores que em qualquer outro lugar. Acima de tudo, Second Offense é mais uma versão aperfeiçoada de V8, com novas características e fases, que realmente uma seqüência. Assim, os fãs não deverão se irritar, mas em todo caso, se você já passou pela experiência de V8, deveria se afastar.

O som

Quanto à parte sonora, você nunca terá que desligar as músicas; o tema de V8 é mantido maravilhosamente pelas faixas que variam de disco a rock, alternativo a country, tudo se ajustando perfeitamente aos personagens e estágios do game.

E para encerrar

Quando chegar o momento de fazer sua escolha, você terá que decidir se você quer mais da ação de Vigilante 8 ou uma nova experiência de combate veicular. No caso da segunda opção, você está sem sorte, mas se decidir pela primeira opção, então Vigilante 8: Second Offense o manterá jogando por horas e horas.

DREAMCAST

VIGILANT 8: SECOND OFFENSE
ACTIVISION - GD
AÇÃO - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.9		

4.4

PROS
Excelentes gráficos, fluindo suavemente em alta resolução. Jogabilidade ainda melhor que V8. Músicas variadas

CONTRAS
Ser mais uma versão melhorada de V8 do que uma seqüência

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90

R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

R - WG 6
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90 ( )
R - AWG 2 - R$ 4,90 ( )
R - WG 1 - R$ 3,50 ( )
R - WG 2 - R$ 3,50 ( )
R - WG 3 - R$ 3,50 ( )
R - WG 4 - R$ 3,50 ( )
R - WG 5 - R$ 3,50 ( )
R - WG 6 - R$ 3,50 ( )

R - WGE 1 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 2 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 3 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 4 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 5 - R$ 3,50 ( )

Canaã

Nome:____________________
Endereço:____________________
Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

SHADO

ELE ESTÁ DE VOLTA, E AGORA NO DREAMCAST

Shadow Man já foi lançado para o Nintendo 64, PC e Playstation e agora é a vez de dar as caras no console da Sega. Desde a primeira versão, Shadow Man sofreu críticas relacionadas à jogabilidade e gráficos, o que impediu o game de fazer jus às idéias expansivas dos projetistas. Se de um lado a versão para o Dreamcast mais próxima à marca mítica, vários problemas permanecem.

O que melhorou

Quanto aos frame rates e resoluções, dois dos assuntos de críticas nas versões prévias, esta versão corre em um frame rate fluente e todo elemento do game é notadamente limpo e soberbamente definido. Os ambientes do game usam uma pequena e precisa paleta de cores, que fazem muito para dar o tom e o humor do game. Considerando a pequena quantia de cores usadas em qualquer área específica, não é difícil distinguir elementos e objetos dos cenários, devido ao soberbo trabalho colocação de luz e sombra. O único problema quanto aos gráficos é o nível de detalhes de cada modelo. O resultado é um visual engraçado dos personagens quando vistos de perto. Os filmes no game são quase cômicos, devido à natureza maciça dos modelos.

DREAMCAST

SHADOW MAN

ACCLAIM - GD

AÇÃO/ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.8		

3.9

PROS
- Melhores gráficos e jogabilidade que das outras versões
- Músicas e efeitos sonoros bem executados

CONTRAS
- A animação e o nível de detalhes dos personagens
- Os controles poderiam ser mais precisos

O som

A trilha sonora de Shadow Man e os efeitos de som, por outro lado, são habilmente executados. As músicas ricamente sintetizadas parecem entrelaçadas com os gemidos e gritos ambientes. Conforme você se aproxima dos inimigos, eles soltam gritos desumanos e estranhamente começam a chorar conforme você os desintegra. A única reclamação é a pobre transição entre as faixas, que momentaneamente pausa a ação enquanto a nova faixa começa.

Muito o que explorar

Os ambientes de Shadow Man são verdadeiramente uma alegria para atravessar e explorar. Somado ao mundo corpóreo, como você já deve estar cansado de saber, Mike LeRoi tem que atravessar para Deadside, seu outro mundo, para deter o apocalipse. O mundo espiritual de Deadside é um lugar totalmente assustador. Ao contrário da maioria dos games de adventure, a maior parte do mundo está aberta para explorar, com certas áreas "trancadas" até que o Shadow Man tenha poder suficiente para proceder. O mundo é enorme e há o que ver e descobrir em quase todos os cantos. A natureza

W MAN

do game requer que você regresse como louco, já que algumas áreas individuais só são acessíveis depois que certos itens sejam encontrados ou habilidades e poderes sejam ganhos.

Atravessar Deadside significa muito trabalho. Muitos elementos padrões de adventure são usados nas fases, assim você pode esperar para lidar com uma quantidade de interruptores e itens para prosseguir com sucesso em sua busca.

O poder de Mike LeRoi

Para lidar efetivamente com as ameaças deste mundo e as do outro, Mike LeRoi, ou Shadow Man, está armado até os dentes. Além de um considerável arsenal de armas reais para repelir ameaças terrestres, como jacarés e cães ferozes, você tem as armas voodoo à sua disposição. Mike/Shadow Man também é ambidestro, significando que as armas e itens podem ser usadas com ambas as mãos. Enquanto esta característica é um pouco útil em termos de variedade de agressão, raramente é possível atirar com ambas as armas de uma vez, dando a impressão que essa característica é largamente inútil. O game também tem uma característica que o deixa mirar no inimigo mais próximo e circular ao redor enquanto atira. Isto é realizado com o uso de um único botão, basicamente fazendo disto o modo preferido de combate.

A jogabilidade

No geral, os controles não são tão precisos quanto você gostaria que fossem, dados os elementos de plataforma do game. Frequentemente, você se encontrará tropeçando sobre uma plataforma após ter calculado mal um salto ou tentando agarrar uma borda que você deveria poder alcançar. Mas há de se notar que há mais precisão que nas outras versões.

E para finalizar

Shadow Man para o Dreamcast tem seus méritos. Se você for uma pessoa que aprecia uma atmosfera repleta de referências inteligentes e temas perturbadores, então este é um game que você deveria conferir.

PLANESCAPE: TORMENT

PUBLICADO: Interplay
JOGADORES: 1
GENERO: RPG
LANÇADO: 16/12/99
WEB SITE: www.interplay.com

GRÁFICO:	4.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	5.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 166, 32MB RAM, 300 de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 600 de HD, CD-ROM 12x

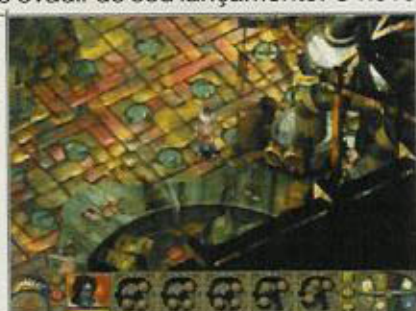
Outro tremendo sucesso e outro RPG para PC

A Interplay tem se dado muito bem com os RPGs nos últimos anos. Primeiro ela conseguiu resistir a uma batalha bem sórdida com Steve Jackson em cima da licença de GURPS, e lançar Fallout, um dos melhores títulos de roleplaying a chegar às lojas. Depois da perda do projetista líder de Fallout, Tim Cain (que foi formar a Troika Games com várias outros membros da equipe original de Fallout), a Interplay provou que ainda tinha como fazer uma grande aventura com o lançamento de Fallout 2 (embora haja rumores que Cain esteve muito envolvido com o projeto antes de deixar a Interplay), outro RPG estelar. Um mês depois, a companhia exibiu Baldur's Gate, um projeto considerado por muitos como o melhor roleplaying game de todos os tempos.

Enquanto tudo caminhava, a companhia estava trabalhando em outro título que parecia constantemente evadir de seu lançamento. O novo título, que eventualmente se tornaria Torment, era para ser baseado na licença de Planescape, que a companhia havia adquirido logo após conseguir os direitos para Forgotten Realms. Depois de anos em desenvolvimento e várias rotações de pessoal, algumas pessoas estavam mais e mais convencidas de que o projeto nunca veria a luz do dia. Felizmente, para a Interplay e para os gamemaníacos em geral, essas pessoas estavam erradas e o game foi finalmente lançado.

Poucos mas bons

Com tantos RPGs de qualidade lançados, é difícil imaginar que o próximo vai cumprir as grandes expectativas que já foram fixadas. Felizmente, ao invés se deleitar com os louros recebidos com Baldur's Gate e a série Fallout, a Interplay pegou as qualidades vencedoras desses títulos e misturou-as com um universo diferente do que a maioria dos fãs de RPG estão acostumados a ver. O resultado final é um game que tem a jogabilidade de Baldur's Gate (que sem nenhuma surpresa usa a engine de BG), a profundidade de Fallout e Fallout 2 e uma aventura que não cai na previsibilidade de muitos games do gênero de fantasia tradicional.

Muito da originalidade do game vem diretamente do próprio mundo de Planescape. O universo de Planescape foi criado para permitir uma

exploração mais profunda dos vários planos da existência que apareceu nas regras de AD&D anteriormente. Há um lote de planos de existência diferentes lá fora e a maioria deles possui uma atitude associada a eles. Dentro desses planos estão os poderes principais (deuses, devas, etc.) que os ajudam a permanecer como deveria.

A cidade de Sigil, onde uma boa parte de Torment acontece, age como um tipo de interseção para todos esses diferentes mundos. Isto significa que como você passeia pelas ruas da cidade, você vê diabos e demônios, couraças ambulantes, criaturas de pura ordem, ou outras construções mágicas. Se você não está familiarizado com isto, o game gasta muito tempo para assegurar que você entendeu os conceitos envolvidos, o imergindo neles.

Um game muito boa pinta

Quando o game começa, seu personagem acorda em uma laje no porão de um enorme necrotério. Logo após você acordar, descobre seu primeiro companheiro de viagem, um crânio flutuante chamado Morte. Você não pode se lembrar de quem você é. Enquanto fica bastante óbvio que você fez um papel importante em um grande número de vidas, você não tem nenhuma memória de quem você é, o que você fez e o que fará agora. A próxima coisa que você perceberá é que você é imortal. Ao contrário da maioria dos games que terminam quando o personagem principal morre, em Torment você simplesmente se encontra acordando novamente e novamente na mesma laje mortuária. Seu poder sobre a morte parece se estender a outros também, você tem uma inata habilidade para elevar qualquer um de seus companheiros mortos. Finalmente, até mesmo em um mundo onde o extraordinário é comum, todos do reino de Sigil o tratam como se você fosse algum tipo de aberração.

Felizmente, o espaço em branco de seu cérebro não parece estar completo. De vez em quando, você verá uma pessoa, lugar ou ação que parecem familiar a você e ativará um retrospecto que restabelecerá algumas de suas habilidades primitivas. Em termos de jogabilidade, isto é particularmente bom, porque você nunca realmente tem que escolher uma profissão particular. Você começa o jogo com um baixo nível, mas em pouco tempo você pode mudar para thief ou mage. Se você decide em alguma parte que este não é o modo que você quer jogar, tudo você tem que fazer é voltar atrás e estará onde você partiu na escala de experiência. Obviamente, se você quiser ser bom em qualquer coisa, você terá que se estabelecer e de fato ganhar uma boa experiência em uma das profissões diferentes. A coisa realmente boa em relação a isto é, como em Fallout e Fallout 2, o jogo é escrito de forma que qualquer tipo de personagem terá o próprio modo específico para consumir cada uma das situações diferentes apresentado. Personagens mais inteligentes poderão falar ou usar magia a suas maneiras, personagens carismáticos poderão usar isto para encantar, personagens rápidos podem fugir ou roubar. Esta organização não só oferece uma experiência mais realística, mas também dá um certo valor de retomada ao jogo. Se você tiver jogado como um assassino, você pode tentar novamente como um homem sábio e terá uma experiência de jogo muito diferente do que você teve antes.

Uma boa interface

Os fãs de Baldur's Gate acharão a interface de Torment da mesma maneira fácil de usar (se não mais fácil) que a engine original que foi baseada. Todas as regras que você esperaria ver no game de mesa está lá, mas controlado pelo computador sem prejudicar o passo do game. Como em Baldur's Gate, todos os personagens e NPCs no game são rodeados por círculos que o ajudam a classificar seus inimigos e camaradas. Enquanto o combate é relativamente apontar e clicar, cargas de boas características como animações especiais para golpes críticos mantém seu interesse e impede que as batalhas se tornem monótonas.

Se você for um fã de roleplaying, precisa comprar este game por várias razões diferentes. Primeiro porque é um grande exemplar do gênero. Segundo, porque possui profundidade o suficiente para manter você entretido por um longo tempo. Terceiro, talvez a mais importante, é bem diferente de qualquer coisa que já foi lançado. As vozes do game são fantásticas assim como os efeitos de som. Os gráficos são os melhores já vistos em um RPG. Foi usada a engine de Baldur's Gate e acrescentado toneladas de detalhes.

Se você não estiver acostumado com a fantasia dos RPGs poderá achar o mundo de Planescape um pouco amedrontador a principio, mas o incrível storyline e os personagens poderosos o ajudará a entender porque muitos são viciados neste tipo de jogo.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

PUBLICADO: Ubi Soft
JOGADORES: 1
GENERO: Tiro em p/ pessoa
LANÇADO: 26/11/99
WEB SITE: www.ubisoft.com

SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.5
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 133, 32MB RAM, CD-ROM 2x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, CD-ROM 12x

Se você só compra jogos de plataforma para PC, então leve este!

Rayman 2: The Great Escape não é o melhor game já lançado, mas com certeza é uma das melhores experiências do ano para o seu PC.

Mudando o mundo

Certos jogadores poderão cair fora da premissa de Rayman 2, um atraente cartoon francês que viaja por um mundo louco salvando Lums. Poderia ser o pior pesadelo de um jogador de Quake induzido por muito açúcar? Talvez um enredo insidioso para surpreender jovens inocentes com suas expressões vocais incompreensíveis e um comportamento completamente alegre? Quem sabe.

Muitas fases

As 45 fases que compreendem Rayman 2 são extremamente bem projetadas, e embora elas sigam a regra "ponto A para o ponto B", exibem um grau notável de variedades. Em um minuto você está balançando pelo ar usando suas bolas de energia; no próximo minuto, você estará esquiando na água ou deslizando em um cristal para escapar de um monstro gigante.

A Jogabilidade

A jogabilidade de Rayman 2 alimenta perfeitamente as colocações imaginativas. Divergindo dos puzzles padrão, todos os puzzles em Rayman 2 confiam no uso das habilidades engenhosas de Rayman. Em certa parte você deve lançar explosivos em uma máquina que está segurando um dos amigos de Rayman, enquanto se defende de ataques inimigos; porém, você não pode atirar enquanto segura o explosivo, que explodirá se for jogado no chão. O que fazer então? Depois de muita consternação você descobre que o único jeito é jogar o explosivo para cima, atirar no inimigo e então pegar o explosivo de volta.

Embora Rayman possa atacar (ele atira bolas de energia de suas mãos desconectadas) a ênfase não está em lutar, mas em explorar as fases resgatando os Lums que estão espalhados por elas. E embora o combate não seja o foco do jogo, é excepcionalmente bem controlado. A maioria dos encontros requeren que você use objetos ao redor como shields, resultando em batalhas ligeiramente diferentes, até mesmo se você estiver

enfrentando o mesmo tipo de inimigo. Talvez esta seja a razão de Rayman 2 ser tão efetivo. Nada no game se torna rotineiro. Os inimigos, as fases, a jogabilidade... tudo pode estar familiar no final do game, mas nunca se torna chato.

Dada a gama de ação em Rayman 2, os controles são admiráveis e intuitivos. As animações de Rayman são fluidas; e se você está nadando ou montando foguetes, os controles de Rayman nunca parecem confusos. A câmera funciona igualmente bem. Evitando muitas das armadilhas de outros games de plataforma. A câmera de Rayman é estável e raramente bate em qualquer área trêmula. Você pode direcioná-la para ir ao redor de Rayman, como também ajustá-la para a parte de trás dele. Você também assume uma visão em primeira-pessoa do mundo de Rayman, que exibe realmente sua beleza. A única falta sentida é não poder reconfigurar os controles.

Visual do outro mundo

Os gráficos são simplesmente maravilhosos: este é um dos games com os gráficos mais impressionantes do ano. Rayman 2 sucessivamente o transporta para um lugar diferente, usando uma engine gráfica excepcionalmente sólida. Os frame rates podem ter ligeiros slowdowns algumas vezes, mas quase nunca distraem a jogabilidade. Os efeitos sonoros também são muito bons, mas o mais surpreendente de Rayman 2, porém, é sua habilidade de invocar a emoção no jogador. O game consegue puxar você para dentro de sua aventura e o manter ocupado até o fim.

E para finalizar

Seria muito fácil taxar Rayman 2 como um game para criança: é verdadeiramente diferente em termos de armas e sangue multicoloridos respingando na tela de seu monitor, como também atraente. Porém, se você der uma chance, verá que Rayman 2: The Great Escape brilha com gráficos surpreendentes, grande som e o mais importante de tudo, a excelente jogabilidade.

Chega a vez de Spyro e seu amigo Sparx aparecerem com uma estratégia completa. Depois de terem as férias adiadas por terem sido chamados por três habitantes do reino de Avalar, que estavam desesperados com as intenções de Ripto, que quer adquirir as Orbs — esferas que contém um poder — para dominar todo o reino de Avalar. Para evitar o pior, 64 Orbs foram espalhadas por todo o reino, e Spyro precisa delas para acabar com Ripto e poder voltar para suas férias (as Orbs são as chaves do invento do Professor, um portal dimensional muito mais forte que os portões mágicos). Além de ter muito a fazer, Spyro voltará a visitar velhos amigos e até ajudar um monte de gente, quer dizer, coisas estranhas. E para você conseguir fazer 100% no game, confira a primeira parte do que é necessário!

COMANDOS BÁSICOS

□ ---------- Correr / ataque de cabeça
X ---------- Pular*
▲ ou L1+R1 ------- Visão em 1ª pessoa / conversar
○ ---------- Ataque
L1 / L2 ---------- Rotacionar p/ esquerda
R1 / R2 ---------- Rotacionar p/ direita
L2+R2 ---------- Travar personagem **
Select ---------- Mostrar ícones na tela
Start ---------- Abrir menu principal

Observação

* Depois de pular, aperte novamente o botão de pulo e Spyro irá planar. Colocando para ↓, ele planará mais devagar. Enquanto estiver planando, você pode atacar, e caso use □, Spyro descerá rapidamente. Para parar de planar e cair, basta apertar ▲.

** Não há muita utilidade para este comando, ele somente é necessário quando se está perto de grandes quedas, isto é, se você quiser visualizar o lugar. Spyro ficará parado no lugar, podendo apenas virar para os lados.

O GUIDEBOOK

Você ganha um Guidebook (acessível no menu principal) que lhe mostra a porcentagem adquirida por fases , além de mostrar a quantia de Orbs, o número de Gems, Talismans (mas para saber sobre as fases, você precisa passar por elas para que as informações sejam registradas), marcar records em corridas e a quantidade de fases encontradas por mundo — são três mundos.

A IMPORTÂNCIA DE UM AMIGO

O pequeno amigo de Spyro tem duas funções: ele é um marcador de life (enquanto Sparx estiver presente, Spyro poderá tomar dano) e como ajudante na hora de recolher as Gems (basta passar próximo a elas). Para manter Sparx, você deve alimentá-lo com borboletas — libélula que se alimenta de borboletas? —, e para encontrar as borboletas você deve acabar com os pequenos inimigos que vão mudar dependendo da fase em que você está (podem ser joaninhas, sapos de duas pernas, carneiros, lagartos...). Devorando uma certa quantidade de borboletas, você ganha uma vida extra; as borboletas encontradas dentro de garrafas são vidas extras também.

O VALOR DAS GEMS

As Gems são como dinheiro no reino de Avalar, principalmente para o Mr. Moneybags — o cara que usa de todos os recursos para arrancar umas Gems em troca de favores ou ensinamentos de novos comandos. Além das Gems funcionarem como dinheiro, elas são 50% de um segredo, e no total são 10,000. Como nem todas estão escondidas, vamos apenas citá-las para que você tenha certeza de que conseguiu pegar todas que se encontram no local onde você está no momento.

- QUANTO VALE CADA UMA

Gem	Valor
Vermelhas	1
Verdes	2
Roxas	5
Amarelas	10

SPIRIT PARTICLES

Servem para acionar um portal de energia que dão poderes temporários à Spyro. Para que elas sejam acionadas, você precisa derrotar um número de inimigos na fase em que está.

CAIXAS, CESTOS & VASOS

Vão ser encontrados com freqüência durante todo o jogo. As caixas podem guardar mais de uma Gem, enquanto os cestos guardam somente uma. As caixas prateadas (com uma alça que a lacra completamente) não podem ser abertas com cabeçadas ou baforadas de fogo como os cestos. Para abrir as caixas prateadas, você precisa encontrar um pequeno foguete que a explodirá. Algumas destas caixas prateadas são exceção, mas somente quando você pega os poderes temporários. Mais para o final do game, você encontra mais caixas prateadas que levam um alvo na tampa. Estas só podem ser abertas quando você adquire um novo movimento. Além dos cestos e caixas prateadas, você encontra vasos bem grandes que não podem ser quebrados com baforadas de fogo, mas com cabeçadas.

Saindo de Férias...

Spyro e seu pequeno amigo Sparx estão saindo de férias depois de salvar o reino dos dragões, eles acabam decidindo seguir para Dragon Shores, mas ao cruzar o portão alguma coisa dá errado e eles são atraídos para o reino de Avalar, para ajudar a impedir o tirano Ripto de dominar todo o mundo usando os portais mágicos e a grande inveção do Professor, os portais dimensionais.

Do outro lado do portão, Spyro encontra Elora, Hunter e o Professor. Eles explicam que o maior medo de Ripto é encontrar um dragão — por isso o Professor abriu o portal dimensional, atraindo Spyro no meio da viagem de férias. Ripto aparece e acaba com o portal dimensional, prendendo Spyro em Avalar, mas só depois Ripto se dá conta de que há um dragão entre os demais. O vilão pede para seu capanga cabeça de vento atacar, mas acaba levando a pior e é obrigado a fugir temporariamente. Para que o portal

seja acionado novamente, Spyro deve encontrar todas as Orbs espalhadas por toda Avalar (e ajudar a livrar-se dos monstros de Ripto) e recolher alguns talismãs com alguns habitantes. Ah, férias...

World 1: Summer Forest — Orbs: 4 Gems: 400

Glimmer — Orbs: 3 Gems: 400

Nesta primeira fase, não há muitos mistérios a serem descobertos. Conversando com Pogo, ele explica que alguns lagartos estão atrapalhando na mineração de Gems. Antes de avançar, colete todas as Gems atrás de você, na parte de cima, e ao avançar. Procure matar todos os lagartos (o lagarto gigante só é derrotado com fogo) que encontrar no caminho. Antes de entrar pela caverna, na extremidade da esquerda, colete todos as Gems. Dê a volta pela estrutura no meio das grandes Gems enterradas no chão — na estrutura têm algumas cestas —, use a estrutura para subir em cima de duas colunas de pedra para pegar mais algumas Gems. Dê uma geral, olhe atrás de cada cantinho. Coletando tudo aí (destruindo cestos inclusive), fique de costas para o lugar de onde veio e vá para o lado esquerdo.

Você chega até uma trilha rochosa com alguns lagartos no caminho, volte até o começo da trilha para certificar-se de que coletou todas as Gems, depois avance para a caverna no final do caminho rochoso. No caminho você encontra a fada Zoe, amiga de Elora. Zoe diz que vai ajudá-lo, e toda vez que ele a encontrar, vai registrar seu progresso (caso morra, você voltará de onde a fada registrou). Continuando pela caverna, você chegará numa área mais espaçosa, e lá avistará um rato correndo em círculos atrás de um lagarto. Detone o lagarto e vá falar com Whiskers. A parte importante que ele fala é que você terá de voltar até esta fase quando **aprender a escalar**. Sendo assim, vá andando pelos cantos do lugar e vá para a parte de baixo, onde poderá pegar mais algumas Gems e detonar uns Lagartos grandalhões. Fazendo a limpa, volte e fale com Moneybags. Ele cobrará uma pequena taxa de 100 Gems para que você possa cruzar a ponte para o outro lado; o jeito é pagar! No meio da ponte você encontra Zoe novamente (ela apenas explica como você pode olhar ao redor).

Detone mais alguns lagartos e pegue as Gems, para prosseguir pela nova entrada e encontrar mais algumas Gems e o rato Twitchy, que lhe agradecerá por ter acabado com os lagartos na região. Ele lhe dará o **Glimmer Talisman** e abrirá a porta de saído de Glimmer; não entre ainda, saia pela passagem do lado esquerdo. Ao chegar no terreno em campo aberto, colete todas as Gems e acabe com os inimigos que encontrar. Dando a volta ao redor da grande torre, você encontrará o rato Kanga. Acabando com todos os inimigos que encontrou no caminho, o portal de energia estará funcionando. O rato pede para que você voe e acione as lâmpadas (as grandes Gems no alto de cada poste). Passando pelo portal de energia, Spyro poderá voar enquanto houver energia na barrinha lateral. Voe em círculos, no sentido anti-horário, e acione todas as lâmpadas (ignore as Gems e cestas que avistar por enquanto). Feito isso, você ganha a **1ª Orb**. Suba nas partes altas e colete as demais Gems (se quiser pegar algumas Gems extras, use a habilidade de voar e volte rapidamente para dentro daquela caverna onde você encontrou Moneybags, então voe para a parte de cima da estrutura de pedra rente ao local de onde você acabou de passar para chegar na caverna agora a pouco; fazendo tudo certo, você coleta algumas Gems extras e poIpa mais trabalho a ser feito).

Estando de costas para o lugar de onde veio, siga para a direita de Spyro e você encontra o rato Bounsa. Ele pede para que você acabe com os pequenos lagartos (são seis no total), que entraram nos buracos que ele fez para trabalhar, usando as pedras que ele lhe dará. Depois que o rato jogar a pedra, fique parado perto dela (para abocanhar), depois fique na direção do lagarto. Use ▲ para aparecer uma mira, então é só esperar o lagarto sair e abrir fogo. Livrando-se desta primeira praga, apenas siga o rato e ele lhe mostrará mais buracos que os lagartos tomaram posse. Repita a mesma coisa feita (a distância pode ser um pequeno problema, por isso deixe a mira um pouco acima do alvo) a pouco e use o mesmo processo para acabar com os outros lagartos. Acabando com todos os seis, Bounsa lhe dará a **2ª Orb** como recompensa. Já que para pegar a 3ª Orb é necessário saber escalar, vá embora desta fase. Na seqüência, Ripto e seus capangas expulsam

Moneybags de seu palácio. Spyro topa com Elora, que finalmente se apresenta e pede sua ajuda.

CONSEGUINDO A TERCEIRA ORB...

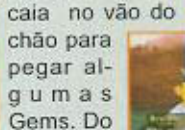
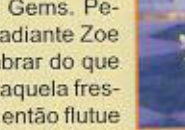
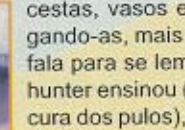
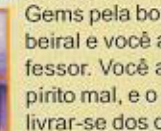
Depois de adiquirir a habilidade de escalar, entre novamente nesta fase e cumpra apenas o evento que forneça a Orbs restante.

Depois de falar com Whiskers, escale a parede e fale com Roo, ele pede para você acender as lâmpadas no alto da caverna (é bom você ter derrotado 10 inimigos para que o portal de energia esteja ativo). Pegue todas as Gems aí em cima e depois voe pelo teto da caverna, acionando as lâmpadas. Feito isso, Roo lhe entrega a **3ª Orb**. E se você ainda não pegou aquelas Gems do outro lado da caverna, vá pegar e mais esta fase estará completa!

No mundo de Summer Forest é que você encontra o portal para os demais lugares. Depois que Elora pedir ajuda, você poderá vasculhar o lugar e coletar todas as Gems ao redor, e até pegar uma vida aí perto. No caminho há um filete de água que termina numa pequena lagoa com algumas Gems no fundo. Você pode cair na água, mas não pode mergulhar ainda. Então reviste tudo que quiser, coletando as Gems que encontrar e vá para a porta onde Elora está. Ela lhe fala sobre o lugar onde estão e pede ajuda para expulsar Ripto do castelo, começando por pegar os Talismans. Seguindo pelo caminho adiante, desça para pegar algumas Gems, depois suba e você encontra Hunter, que lhe dá uma rápida explicação sobre os comandos de pulo. Pule e flutue até o outro lado, e do lado de fora colete todas as Gems que encontrar no caminho (e não esqueça de quebrar alguns vasos na cabeçada).

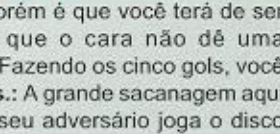
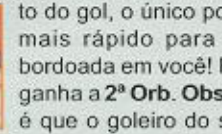
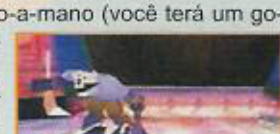
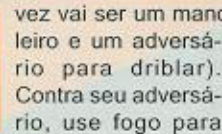
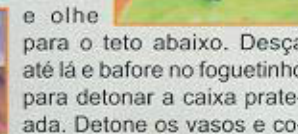
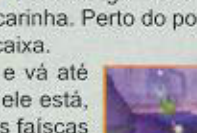
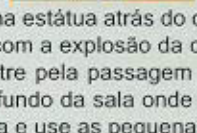
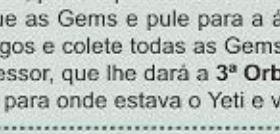
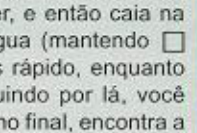
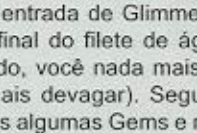
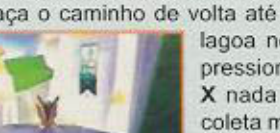
Depois, fique de costas para o lugar de onde veio e vire para a direita, subindo pelo lance de escadas para encontrar novamente com Hunter. Ele vai propor um pequeno desafio de pulo, se você segui-lo ao longo do caminho que ele fará, você ganha um prêmio. Ele dará mais algumas explicações de como chegar em lugares distantes. Quando ele pular para uma grande coluna, vá andando, pule e plane até perto, e pouco antes de esbarrar na coluna, aperte ▲ e coloque para ↑, para subir. Fazendo tudo certinho, você ganha a **1ª Orb** do mundo de Summer Forest. Ganhando a Orb, siga até onde está Mr. Moneybags. Ele não pode ensiná-lo a nadar ainda (a não ser que você tenha 500 Gems), então caia n'água e siga para o portal mágico, para entrar na fase Colossus.

Colossus Orbs: 3 Gems: 400

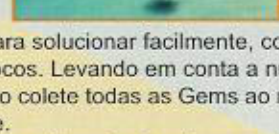
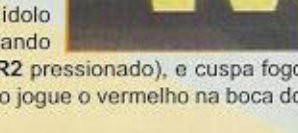
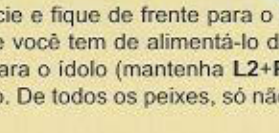
Pegue as Gems atrás de você e depois fale com o irmão Harry. Ele explica que um Yeti está na região, e é preciso livrar-se dele. Para prosseguir, basta falar com os outros irmãos para que estes abram as portas que foram seladas. Mais adiante, depois de encarar um cabrito, você encontra o irmão Arnie. Ele abre passagem para você, do outro lado detone os vasos, entre as estátuas, e acabe com os bois usando fogo. Colete todas as Gems no caminho e mais adiante você encontra o irmão Clive. Depois de abrir caminho para você, caia no vão do chão para pegar algumas Gems. Do outro lado, siga para a entrada do lado direito (depois de acabar com mais dois cabritos), dentro da sala há algumas Gems e vasos. Na entrada do lado direito, o irmão Curtis estará esperando, ele fará a coluna de pedra levitar. Antes de subir nele, faça a limpa ao fundo da sala.

No andar de cima haverá mais algumas cestas, vasos e Gems. Pegando-as, mais adiante Zoe fala para se lembrar do que hunter ensinou (aquela frescura dos pulos), então flutue até o outro lado. Do lado de fora, acabe com mais alguns cabritos e colete mais Gems. Fale com o irmão Ned. Ele pede para você dar um jeito no Yeti. Depois da conversa rápida, o Yeti livra-se de si mesmo (burrinho ele, não?). Você leva o crédito e acaba ganhando o **Colossus Talisman**.

Saia do recinto, coletando todas as Gems aí dentro, e, do lado de fora, o portal de energia estará ativo. Use-o para chegar no beiral acima da porta por onde você teve de flutuar para chegar até onde está. Na parte de cima, siga para o lado esquerdo e pegue algumas Gems pela borda, depois dê a volta pelo beiral e você acaba encontrando o Professor. Você acaba assustando um espírito mal, e o Professor pede para você livrar-se dos demais que se apossaram das estátuas do lugar (elas estarão verdes).

Ao sair, bafore na estátua do lado direito, depois pule e flutue até a parte de cima da estrutura para pegar mais algumas Gems, e depois siga para a parte de cima do lugar onde você pegou o talisman (não caia pelo buraco). Você avista

algumas Gems adiante, siga a trilha delas para chegar até uma caverna, lá você encontra mais uma estátua e algumas Gems e vasos. Saindo da caverna, fique na beirada e olhe para baixo, para ver um caminho e mais uma estátua. Caia nele e prossiga até uma lagoa congelada para fazer a festa na coleta de mais Gems.

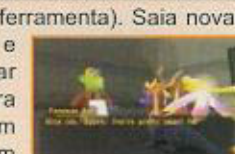
Subindo o lance de escadas estará o irmão Kipp, parece que ele gosta de Hockey, e propõe uma partida para você jogar. Aceitando o desafio, você terá dois minutos para fazer cinco gols; vá para o rinque ao lado e pegue o disco (é o mesmo procedimento de pegar pedras, o problema é que você estará em movimento para chegar perto do disco para que Spyro abocanhe-o). O goleiro não é lá grande coisa, a manha para enganá-lo facilmente é ir pelo cantinho do gol (rente ao pilar vermelho, que seria a trave), quando estiver chegando perto dele, jogue o disco do outro lado do gol e é GOL! Repita a manha mais quatro vezes para ganhar a **1ª Orb**.

O irmão Kipp vai propor uma segunda partida, só que desta vez vai ser um mano-a-mano (você terá um goleiro e um adversário para driblar). Contra seu adversário, use fogo para derrubá-lo, e vá atrás do disco. Pegando o mesmo, repita aquela manha de andar pelos cantos e jogar o disco no outro canto do gol, o único porém é que você terá de ser mais rápido para que o cara não dê uma bordoada em você! Fazendo os cinco gols, você ganha a **2ª Orb. Obs.:** A grande sacanagem aqui é que o goleiro do seu adversário joga o disco para ele e o seu, só que para seu adversário na maioria das vezes.

Agora faça o caminho de volta até onde o Yeti foi derrotado (entre pelas janelas), e saia da sala seguindo em frente para pegar encontrar mais uma estátua ao lado da estrutura. Depois suba para onde você encontrou o Professor, tire o espírito da estátua e olhe para o teto abaixo. Desça até lá e bafore no foguetinho para detonar a caixa prateada. Detone os vasos e colete as Gems, depois desça e faça o caminho de volta como se fosse para o começo da fase. Você encontra as duas estátuas depois de passar pela primeira porta que o segundo carinha abriu. Siga novamente para a região perto do Yeti e não deixe de baforar na estátua atrás do carinha. Perto do portal de energia, não deixe de pegar as Gems que cairão com a explosão da caixa.

Ao invés de usar o portal de energia, entre pela passagem e vá até aquele cara que fez a coluna de pedra levitar. Ao fundo da sala onde ele está, tem mais uma estátua. Volte para a sala de entrada e use as pequenas faíscas brilhantes para subir, para, do lado de fora, pular e planar até onde a caixa prateada foi explodida. Pegue as Gems e pule para a área seguinte, detone todos os inimigos e colete todas as Gems, para só depois atacar a estátua. Em seguida você será levado para o Professor, que lhe dará a **3ª Orb**. Se você não deixou de pegar nenhuma Gem, a fase estará completa! Siga para onde estava o Yeti e vá embora.

Volta à Summer Forest, vá falar com Moneybags e compre a habilidade de nadar. Antes de cair na água, faça o caminho de volta até a entrada de Glimmer, e então caia na lagoa no final do filete de água (mantendo □ pressionado, você nada mais rápido, enquanto **X** nada mais devagar). Seguindo por lá, você coleta mais algumas Gems e no final, encontra a **2ª Orb** no alto de uma pequena montanha. Agora é só cair e entrar na fase seguinte (o portal dela estará sendo contornado por um filete de água), Idol Springs.

Idol Springs Orbs: 2 Gems: 400

De início, fale com Bob que notificará que os ídolos voltaram à vida, e é necessário pará-los. Antes de avançar, vire-se e colete todas as Gems, depois caia n'água e colete todas as Gems submersas (não esqueça de destruir todos os vasos). Você também encontra uma passagem que leva até um cara, Bud, que ficou trancado e precisa resolver um puzzle. Existem oito blocos no chão, sendo que quatro já estão acesos (os amarelos). Para solucionar facilmente, confira os números ao lado, simulando a mesma formação de blocos. Levando em conta a numeração, pise nos blocos **3**, **1**, **8** e **6**. Bud vai agradecer, então colete todas as Gems ao redor da boca do buraco por onde entrou, e vá para a superfície.

1	2	3
4		5
6	7	8

Colete todas as Gems na superfície e fique de frente para o ídolo gigante. Bud dirá que ele está com fome, e você tem de alimentá-lo dando dez peixes frescos. Você ficará de frente para o ídolo (mantenha **L2+R2** pressionado), e cuspa fogo nos peixes para que caiam na boca do ídolo. De todos os peixes, só não jogue o vermelho na boca do

ídolo, ou ele vai vomit..., quer dizer, botar os demais para fora e você terá de fazer tudo novamente. Dando os dez peixes para o ídolo, Bud aparecerá e falará que você deve solucionar mais um puzzle: as pedras coloridas.

Logo aí ao lado, haverá um carinha sendo atormentado por um ídolo, bafore no mesmo e o carinha vai abrir caminho para você. Do outro lado, haverão alguns ídolos com um escudo que impede o fogo. O jeito é dar cabeçada neles! Pegue todas as Gems no local e livre mais um carinha das garras do grande ídolo no meio da ponte (não deixe de detonar outro inimigo do lado esquerdo). Do outro lado, acabe com mais alguns ídolos de escudo, colete as Gems, e livre outro carinha para prosseguir. No caminho, livre mais um carinha e colete todas as Gems, para na seqüência encontrar mais ídolos e mais um carinha (saco!) precisando de ajuda. Colete as Gems e vá para o lado esquerdo, para encontrar Bud e seu último desafio.

Este puzzle consiste em pisar nas pedras pela ordem certa. Então pise nesta ordem: **Estrela** (verde), **Quadrilátero** (laranja), **Lua** (laranja), **Lua** (cinza) e **Círculo** (azul). Como recompensa, Bud lhe dará a **1ª Orb** (que ele encontrou dentro da caixa de ferramenta). Saia novamente pela água e continue até chegar no último puzzle, para dele, libertar mais um carinha e seguir em frente. Na seqüência você encontra Max, que lhe entrega a **Idol Spring Talisman**. Antes de seguir pela passagem do lado esquerdo, entre pela que está do lado direito de Max, para encontrar algumas cestas e Gems. Depois vá pelo outro caminho ao lado, e evite cair. Use as dicas de pule que Hunter ensinou (pule da ponta da localidade, flutue e antes de esbarrar na parede, aperte ▲ e depois ↑ para chegar na parte de cima).

Quando avistar uma área onde existem algumas habitantes em cima de colunas de pedras, desça para ajudá-las a salvar Stella (provavelmente a rainha), o portal de energia estará ativo e você poderá usar a habilidade de correr rapidamente (mantenha o □ pressionado para se manter com velocidade, e não bata em nada, se não Spyro volta ao normal). Passe pelo portal de energia e siga destruindo todas as colunas, para que as minas ajudem Stella a se livrar do ídolo malvado. Fazendo tudo certo, você ganha a **2ª Orb** como agradecimento.

Depois de pegar a Orb, suba novamente para o lugar de onde veio e vá pulando pelas estruturas ao lado, pegando mais algumas Gems. Quando chegar até duas cestas onde há uma Gem amarela (em cada uma), o caminho continua do lado esquerdo (não deixe de pegar as Gems verdes. Quando chegar até um ponto do caminho que você avista uma pequena queda d'água, olhe para a estrutura do lado direito de Spyro (flutue ate lá), e finalmente você chega ao final do caminho. Cuspa fogo no foguete, para que ele destrua a caixa prateada contendo as últimas Gems da fase. Pule e flutue até lá, para pegar as Gems que estão na parte de cima, o resto você pega dentro da água; agora é só sair da fase.

Retornando novamente à Summer Forest, mergulhe na água, aos pés do castelo, e colete todas as Gems no fundo (não esqueça de destruir todos os vasos). Depois, entre pela passagem submersa e colete mais Gems do outro lado (destruindo mais alguns vasos) e prossiga. No caminho você encontra Zoe, e mais adiante (e ao lado), estará Elora. Ela apenas fala que você precisa apender a escalar primeiro, então o jeito é ir para a fase seguinte, logo aí ao lado, Hurricos.

Hurricos

Orbs: 3 Gems: 400

Pegando as primeiras Gems, vá falar com Zapp e ele explica que está com alguns problemas nas máquinas, mas as criaturas ligaram a força e ele não pode chegar até onde está o problema. Pegue o fusível no caminho e detone o grandalhão com uma baforada (chegar muito perto resulta em pancada na cabeça). Livrando-se do inimigo, chegue perto do portal eletrificado para usar o fusível. Do outro lado, vire um pouco para a direita e você avista mais um grandalhão e um robô (para não se perder completamente na fase, comece a pegar as Gems e liquidar os inimigos pelas laterais). O robô só é destruído com cabeçada, então atraia para longe do grandalhão, para depois que acabar com ele, liquidar o grandalhão. Colete todas as Gems que encontrar pelas laterais (a propósito, haverá uma parte em que você deve pular e flutuar até a outra extremidade para poder pegar algumas Gems em

cima de um terreno mais alto) e vá destruindo todos os inimigos que estiverem por aí. Existem pequeninos cata-ventos por aí, destrua-os. Depois de limpar toda essa área, antes de avançar para a porta seguinte, você deve encontrar mais uns dois fusíveis jogados ao chão. Não tendo mais nada para se pegar, siga para o portal de energia seguinte (o outro estará logo adiante).

Do outro lado, derrube o grandalhão e siga para o lado direito e pegue mais um fusível e algumas Gems (além de encontrar mais um cata-vento). Você deve ter notado que existem hélices gigantes nesta área, e muitos grandalhões e robôs espalhados. Revire este lugar de ponta a ponta, pegando mais dois fusíveis. Antes de usá-los em um dos portais eletrificados, siga para uma hélice em cima de um morrinho (você o identifica ao ver uma entrada rente à hélice), de lá pule para a entrada na parede adiante.

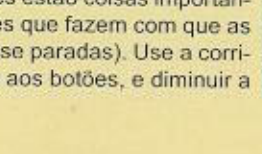
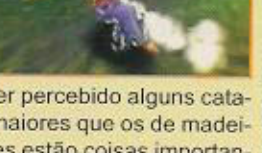
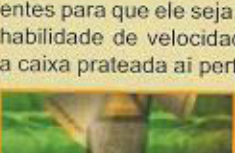
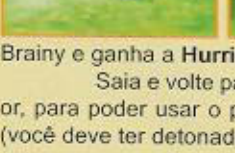
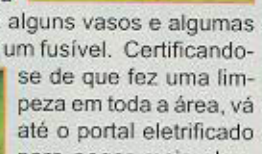
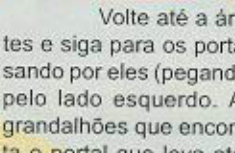
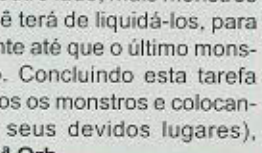
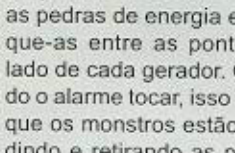
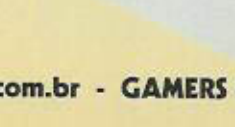
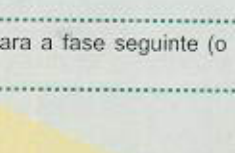
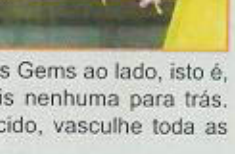
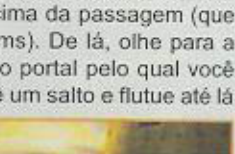
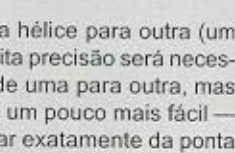
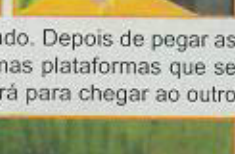
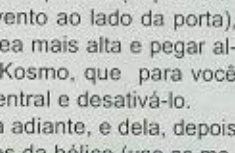
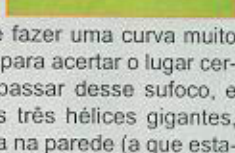
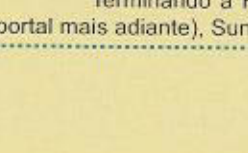
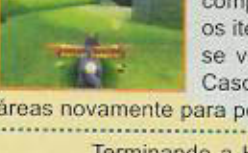
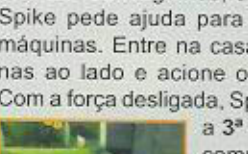
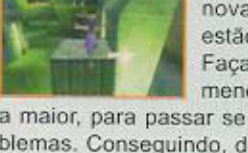
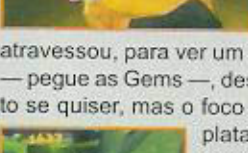
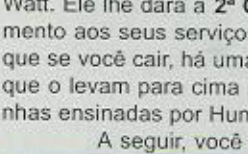
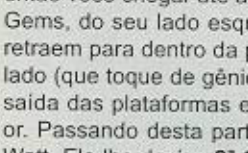
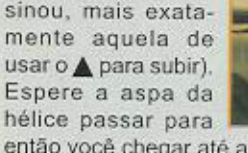
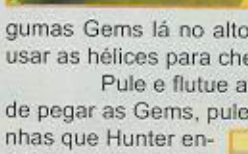
Esta passagem o levará até Amper. Ele precisa de ajuda para ligar os geradores, mas alguns monstros retiram as pedras de energia. Você deve colocá-las em seu devido lugar e deter as dez criaturas que vão aparecer para atrapalhar. Estando de frente para Amper, comece com o lado direito. Pegue as pedras de energia e coloque-as entre as pontas ao lado de cada gerador. Quando o alarme tocar, isso indica que os monstros estão invadindo e retirando as pedras de energia. Encontre-os e acabe com eles. Faça tudo de novo e depois vá para o outro lado, mais monstros vão aparecer e você terá de liquidá-los, para fazer tudo novamente até que o último monstro seja aniquilado. Concluindo esta tarefa (acabando com todos os monstros e colocando as pedras em seus devidos lugares), Amper lhe dará a **1ª Orb**.

Volte até a área das hélices gigantes e siga para os portais eletrificados. Passando por eles (pegando toda as Gems), siga pelo lado esquerdo. Acabe com todos os grandalhões que encontrar e logo você avista o portal que leva até a saída. Dê a volta pelo lugar (no sentido horário), e você verá alguns vasos e algumas Gems no caminho , além de encontrar mais um fusível. Certificando-se de que fez uma limpeza em toda a área, vá até o portal eletrificado para pegar mais algumas Gems e fale com Brainy e ganha a **Hurricos Talisman**.

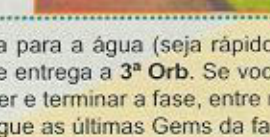
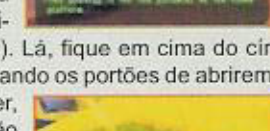
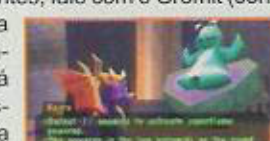
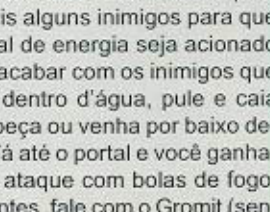
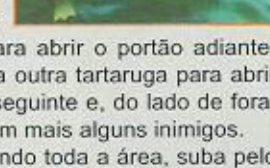
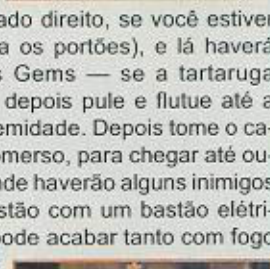
Saia e volte para a área anterior, para poder usar o portal de energia (você deve ter detonado inimigos suficientes para que ele seja acionado), use a habilidade de velocidade para estourar a caixa prateada aí perto. Antes de continuar, você deve ter percebido alguns cata-ventos um pouco maiores que os de madeira, e que atrás deles estão coisas importantes (os interruptores que fazem com que as hélices fiquem quase paradas). Use a corrida para ter acesso aos botões, e diminuir a velocidade das hélices. Detonando as duas que estão nesta área, use a velocidade para voltar até a área anterior. Lá haverão mais dois cata-ventos, sendo que o do terceiro botão está do lado direito e o quarto cata-vento está praticamente do lado da porta, à direita, na mesma parede obrigando a você fazer uma curva muito fechada e precisa para acertar o lugar certo. Conseguindo passar desse sufoco, e quase parando as três hélices gigantes, entre pela abertura na parede (a que estava atrás do cata-vento ao lado da porta), para chegar na área mais alta e pegar algumas Gems lá no alto. Lá você encontra Kosmo, que para você usar as hélices para chegar até o gerador central e desativá-lo.

Pule e flutue até o teto da estrutura adiante, e dela, depois de pegar as Gems, pule para uma das hastes da hélice (use as manhas que Hunter ensinou, mais exatamente aquela de usar o ▲ para subir). Espere a aspa da hélice passar para então você chegar até a estrutura do outro lado. Depois de pegar as Gems, do seu lado esquerdo haverão algumas plataformas que se retraem para dentro da parede. Você as usará para chegar ao outro lado (que toque de gênio, ãh?). Calcule a saída das plataformas em relação a maior. Passando desta parte, adiante estará Watt. Ele lhe dará a **2ª Orb** em agradecimento aos seus serviços (o bom agora é que se você cair, há uma daquelas fontes que o levam para cima novamente). Watt lembra-o de usar as manhas ensinadas por Hunter.

A seguir, você terá de pular de uma hélice para outra (um pouco chato). Muita precisão será necessária para pular de uma para outra, mas o segundo pulo é um pouco mais fácil — você só deve pular exatamente da ponta para a parte de cima da passagem (que tem algumas Gems). De lá, olhe para a lateral do primeiro portal pelo qual você atravessou, para ver um terreno mais alto. Dê um salto e flutue até lá — pegue as Gems —, destrua o cata-vento se quiser, mas o foco agora é usar as plataformas retráteis novamente (as que estão logo ao lado). Faça um calcule das menores em relação a maior, para passar se muitos problemas. Conseguindo, do outro lado Spike pede ajuda para desligar as máquinas. Entre na casa de máquinas ao lado e acione o interruptor. Com a força desligada, Spike lhe dará a **3ª Orb**, e para completar todos os itens, pegue as últimas Gems ao lado, isto é, se você não deixou mais nenhuma para trás. Caso isso tenha acontecido, vasculhe toda as áreas novamente para poder ir embora.

Terminando a Hurricos, vá direto para a fase seguinte (o portal mais adiante), Sunny Beach.

Sunny Beach Orbs: 3 Gems: 400

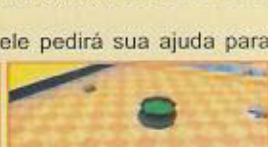
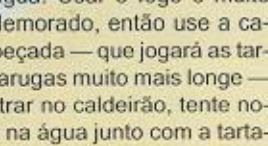
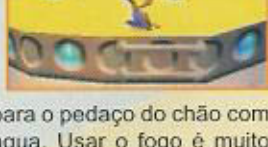
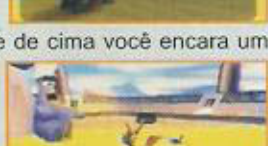
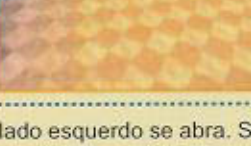
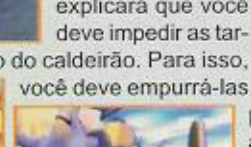
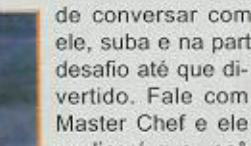
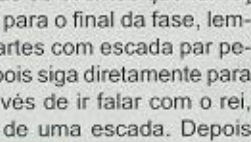
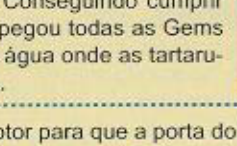
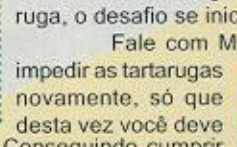
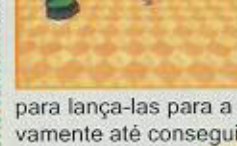
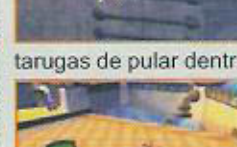
Vá falar com o príncipe Tortiss, ele pede para que você ajude a libertar as tartarugas. Pegue as Gems e cuspa fogo na tartaruga parada aí perto, mas de forma que ela vá direto para o círculo azul para abrir os portões. Caindo na água, destrua todos os vasos e colete todas as Gems (não se preocupe com a caixa jogada aí embaixo, por enquanto). Suba pelo espaço ao lado dos portões (lado direito, se você estiver de costas para os portões), e lá haverá mais algumas Gems — se a tartaruga como degrau, depois pule e flutue até a outra extremidade. Depois tome o caminho submerso, para chegar até outra área onde haverão alguns inimigos (os que estão com um bastão elétrico, você pode acabar tanto com fogo quanto na cabeçada, já os grandalhões você deve atacar duas vezes: uma para estourar a bóia e a outra para terminar). Detone os inimigos e colete as Gems, para então usar a tartaruga grande para abrir o portão adiante. Empurre a outra tartaruga para abrir o portão seguinte e, do lado de fora, acabar com mais alguns inimigos.

Limpando toda a área, suba pelo lance de escadas e acabe com mais alguns inimigos para que o portal de energia seja acionado (para acabar com os inimigos que estão dentro d'água, pule e caia de cabeça ou venha por baixo deles). Vá até o portal e você ganhará um ataque com bolas de fogo. Mas antes, fale com o Gromit (sentado aí perto) para que ele peça para libertar as tartarugas que estão dentro das caixas. Pegue a chama e vá para uma abertura na parede (estando de costas para Gromit, ela está do lado direito de Spyro). Lá, fique em cima do círculo azul e, quando os portões de abrirem, e sem se mover, atire em direção a caixa. Depois vá estourar a outra caixa perto do precipício, para então seguir correndo para os portões que foram abertos.

Pule e detone a caixa prateada, depois estoura a outra caixa de tartarugas (no cantinho) e suba em cima dos círculos para poder ter acesso a outra caixa. Destruindo-a, volte e recarregue a magia, para fazer o caminho de volta até o começo do jogo (lembra daquela caixa?), destrua a caixa e volte para recarregar as chamas. Agora sua o lance de escadas aí perto, destrua a caixa no caminho aí de cima, e siga pela passagem submersa adiante. Quando estiver do outro lado, suba na parte seca e caia na água adiante, virando à direita para detonar a última caixa. Feito isso, Gromit lhe dará a **1ª Orb**.

Faça o caminho novamente até o local onde foi destruída a última caixa e detone os demais inimigos, não esquecendo de quebrar todos os vasos e coletar todas as Gems existentes. Tendo certeza de que não está deixando mais nenhuma Gem para trás (pelo menos as acessíveis), guie a tartaruga para abrir os portões até o rei, que lhe dará o **Sunny Beach Talisman**.

CONSEGUINDO AS OUTRAS DUAS ORBS...

Depois de adquirir a habilidade de escalar, entre novamente nesta fase e cumpra apenas os eventos que forneçam as duas últimas Orbs.

Enquanto vai para o final da fase, lembre-se de escalar as partes com escada par pegar algumas Gems, depois siga diretamente para a área final, mas ao invés de ir falar com o rei, procure Moppet perto de uma escada. Depois de conversar com ele, suba e na parte de cima você encara um desafio até que divertido. Fale com Master Chef e ele explicará que você deve impedir as tartarugas de pular dentro do caldeirão. Para isso, você deve empurrá-las para o pedaço do chão com água. Usar o fogo é muito demorado, então use a cabeçada — que jogará as tartarugas muito mais longe — para lança-las para a água. Se um tartaruga entrar no caldeirão, tente novamente até conseguir a **2ª Orb**. *Obs.:* Não caia na água junto com a tartaruga, o desafio se inicia novamente.

Fale com Master Chef novamente e ele pedirá sua ajuda para impedir as tartarugas novamente, só que desta vez você deve jogar todas as tartarugas da praia para a água (seja rápido). Conseguindo cumprir mais este desafio, Master Chef lhe entrega a **3ª Orb**. Se você pegou todas as Gems durante o caminho, antes de descer e terminar a fase, entre na água onde as tartarugas estavam sendo jogadas, e pegue as últimas Gems da fase.

Chegando ao final de mais esta fase, acione o interruptor para que a porta do lado esquerdo se abra. Subindo o lance de escadas, você encontra Elore novamente ao lado de um portal. Ignore-a e ao portal. Do lado direito, haverá mais um interruptor. Primeiramente certifique-se de que a porta, aí perto, esteja fechada. Se estiver, beleza!, então não precisa mexer no botão. Suba no peitoral da janele e,

depois de pegar as Gems, pule e flutue para o peitoral seguinte. Chegando a ele, você pega mais algumas Gems e a 3ª **Orb** (caso você acionasse o interruptor para abrir a porta, a outra iria ocultar a Orb). Agora siga onde está Elore e entre pelo portal ao lado dela, para ter acesso a Ocean Speedway.

Ocean Speedway Orbs: 1 Gems: 400

Esta fase não é muito difícil (só no começo), e ela consiste em cumprir certos eventos num determinado tempo. Você vai ficar voando ilimitadamente, e um erro pode tirá-lo fora dos eventos (caso bata em alguma parede ou algo assim, aperte o botão de pulo novamente para recobrar a habilidade de voar, o importante é que você não toque na água). Haverá um tempo que limita ainda mais, então você deve passar por dentro dos anéis voadores, na seqüência cruzar os portais, para depois acabar com os carinhas andando de lancha e finalizar destruindo os karts na corrida.

Ao começar, você deve seguir diretamente para os anéis voadores, depois que sair do túnel (onde está o último anel) siga diretamente para o portal adiante (um pouco à esquerda). Passando por ele, suba um pouco e vire à esquerda para avistar o próximo, e seguindo direto, o seguinte fica a vista; vire à esquerda para chegar até o outro, e atrás da subida adiante estará o seguinte. O próximo estar no alto de uma coluna dupla (olhe para cima, e um pouco para a direita). Os demais portais estarão no caminho um pouco à direita, e vão dar até uma área onde uns carinhas estão andando de lancha.

Cruzando o último portal, vá de encontra aos carinhas das lanchas (vá no sentido contrário ao deles) e acabe com todos eles na baforada (cuidado para não encostar na água). Os últimos alvos são os caras que andam de carro de kart. Ande na contramão para pegar a todos rapidamente (caso você corra na pista, Spyro vai ganhar velocidade máxima), e concluindo isso você ganha 400 Gems de prêmio.

Quando aparecer a opção pedindo para você tentar novamente (Retry) ou sair (Quit), tente novamente e, ao começar, voe até a torcida do lado esquerdo (derrube todo mundo), e lá no meio você encontra a rainha Finny. Ele lhe proporá um desafio (o que vai lhe garantir a Orb).

Ela pede para você seguir Hunter, passando por todas os anéis voadores — e sem deixar de passar por dentro de nenhum —, pode ser um pouco difícil, levando em conta que você deve passar por dentro de 20 anéis. A manha aqui é não perder a vista de Hunter. Haverá momentos em que ele fará curvas fechadíssimas e você se atrapalhará com certeza (perder algumas vezes, no caso). Se você conseguiu sem muito esforço, parabéns, mas se preocupe. Atravessando os vinte anéis, você ganha a **Orb** como troféu. Se quiser fazer um bom tempo (cumprindo toda a primeira etapa da fase), tudo bem. Ele ficará registrado no Guidebook.

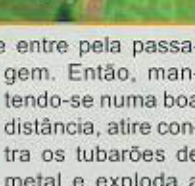
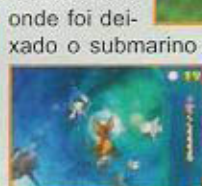
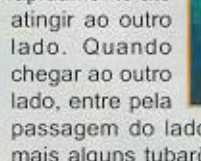
Terminando mais esta fase, pule pela janela perto da porta, para chegar até Moneybags. Pagando para ele, uma nova fase será aberta, Aquaria Towers. Antes de entrar, colete todas as Gems ao redor do portal.

Aquaria Towers Orbs: 3 Gems: 400

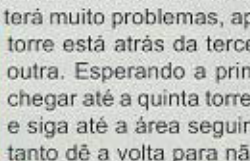
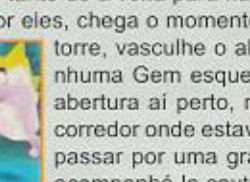
Começando pelo começo, fale com Ripple e ele diz que os caras engraçados estão com bastões elétricos e drenaram toda a água. Ele pede para você ativar os interruptores e encher de água. Se muito a discutir, vá acionar o interruptor aí perto e acabe com os caras vestidos. Depois é só destruir todos os vasos e pegar as Gems. Agora siga pelo caminho submerso que você chega até outra área sem água. Acabe com todos os inimigos e depois acione o interruptor. Faça uma limpeza pelo lugar (se é que entendeu). Depois vá para a superfície e acione outro interruptor para mandar mais água!

É só subir na parte mais alta para chegar a mais algumas Gems, e depois pular dentro do buraco de água aí. No caminho por baixo d'água, você encontra mais alguns inimigos e algumas Gems, juntamente com mais alguns vasos no final. Subindo à superfície, você encontra Moneybags, ele cobra uma pequena taxa para que você use o submarino tubarão de metal dele. Pague a ele e você vai saber o por quê do tubarão. Do outro lado, caia na parte seca mais baixa e acione o interruptor (e vasculhe tudo aí por baixo, para encontrar mais um vaso). Agora que

o nível da água está mais elevado, siga pela passagem no alto da tela e você volta para o começo do jogo. Desça e fale com Hoppo, ele lhe dará o **Aquaria Tower Talisman**.

Quebre os vasos que estão aí e vá até o portal de energia que já deve estar ativo. Ele lhe dá um tiro de fogo (parecido com água) que serve para derrubar aqueles tubarões robôs que você avistou. Pegando o fogo, nade de volta até onde foi deixado o submarino e entre pela passagem. Então, mantendo-se numa boa distância, atire contra os tubarões de metal e exploda a caixa prateada. Antes de pegar as Gems, continue pelo corredor submerso e acabe com mais uma um grupo de tubarões, para depois fazer o caminho de volta coletando tudo a que tem direito. Voltando até o portal de energia, pegue o fogo e entre pela passagem logo aí em frente (do lado direito) e nade rapidamente até atingir ao outro lado. Quando chegar ao outro lado, entre pela passagem do lado direito, para encontrar mais alguns tubarões rondando mais uma caixa prateada. Depois da limpeza, faça o caminho de volta até o fogo e ao invés de ir pegá-lo, olhe para a parte de cima do teto, para localizar uma abertura. Siga por ela e você chega até mar aberto (mas você tem limites).

Aqui você encontrará o rei Flippy, que explodirá a primeira porta de uma das torres. Você deve libertar o cavalo-marinho que estará dentro dela, e seguir a ordem das torres (note que há uma numeração acima das portas das torres). Mas antes de seguir para as torres, detone todos os vasos e pegue todas Gems (vasculhe de cima a baixo, que no alto das torres você encontra mais algumas Gems). Depois que coletar todas as Gems, procure por Hunter que está por aí. Ele propõe uma "corrida" submarina que consiste em seguir o cavalo-marinho, que soltará alguns círculos de bolhas. Passe por dentro delas e continue seguindo-o até chegar ao final. Quando terminar, você ganha a **1ª Orb**.

Hunter vai propor mais uma corrida, exigindo ainda mais velocidade (o que vai complicar um pouco mais) e o cavalo-marinho fará algumas curvas mais fechadas. Finalizando esta corrida, você ganha a **2ª Orb**. Terminando as corridas, vá falar com o rei Flippy e, caso já tenha falado, siga para as torres. Dentro da primeira, você encontrará algumas grades elétricas que lacram a parte de cima. Esta grade é temporária, então é só esperar ela se dissipar para poder avançar — mas seja rápido ou ela será acionada novamente. Do lado de fora, procure a torre seguinte aí perto, lá é o mesmo procedimento da primeira, a diferença é que a primeira grade de energia é mais rápida para aparecer.

A torre seguinte está localizada perto de onde você acionou o portal de saída. Vá para o começo do jogo e a terceira torre não terá muito problemas, apenas acabe com o inimigo dentro dela. A quarta torre está atrás da terceira, e lá você encontra duas grades de energia que agem uma após a outra. Esperando a primeira terminar, passe com tudo que a segunda vai na seqüência. Para chegar até a quinta torre, entre pela passagem perto do portal de energia, e siga até a área seguinte. A entrada estará voltada para a parede, portanto dê a volta para não ficar feito barata tonta! Lá você encontra inimigos e grades elétricas juntos. Passando por eles, chega o momento de ir para a última torre (quando sair da quinta torre, vasculhe o alto dela para certificar-se de que não deixou nenhuma Gem esquecida). Para chegar até a sexta torre, entre pela abertura aí perto, na parte de cima, que leva até o submarino e Moneybags. Passe pelo corredor onde estavam aqueles tubarões e você logo avista a torre. Dentro dela você terá de passar por uma grade de eletricidade que aparece e vai subindo aos poucos, você deve acompanhá-la cautelosamente e depois de libertar o último cavalo-marinho, o rei Flippy lhe dá a **3ª Orb**. Agora é só sair da fase!

Agora, siga novamente para onde você encontrou Elora pela última vez (perto da entrada de Ocean Speedway), e entre pela grande porta ao lado dela (para isso você precisa ter todos os Talismans das fases anteriores. Tendo todos os Talismans, a grande porta será aberta e você enfrentará o primeiro chefe do jogo: Crusher!

Crush's Dungeon

Antes da batalha (que não é "tão" difícil), você confere uma cena onde Elora, Hunter e o Professor, acabam espalhando mais algumas Orbs para que Ripto (que acaba cruzando o portal com seus capangas) não as peguem. As fadas somem com as Orbs, e o portal dimensional é desativado!

Você vai encarar Crusher, o "não muito esperto" — e isso lhe dá uma certa vantagem! Ele vai ficar correndo de um círculo de

energia para o outro, e quando estiver em cima, ele vai pular e soltar um ataque de energia (o primeiro ataque é com o círculo azul, que manda uma onda elétrica para cima de você, o jeito é pular!), enquanto o segundo ataque é com o círculo vermelho que libera um ataque de fogo. Depois do terceiro ataque, os dois círculos de energia, de ambas as cores, vão aparecer.

Bem, sabendo seus ataques, é hora de como machucá-lo! Enquanto Crusher estiver correndo de um círculo para o outro, você deve dar uma corrida e cuspir fogo nele. Ele ficará nervoso e começará a pular, derrubando

algumas pedras em cima dele mesmo — neste momento, você deve permanecer o mais longe possível dele. Preste atenção que uma ovelha cairá, detone ela e concentre o ataque em Crusher. Depois que você acertá-lo pela quarta ou quinta vez, ele correrá para cima de você. Saia correndo e depois de uns três ou quatro segundos, pule (Crusher um golpe baixo com sua clava). Escapando disso, repita a manha até que ele se detone com as pedradas na cabeça!

World 2: Autumn Plains — Orbs: 2 Gems: 400

Neste segundo mundo (depois da chegada de Ripto, que dominou mais um castelo), você finalmente aprende a escalar! Antes de sair coletando tudo que encontrar, à sua frente há uma piscina e uma entrada. Siga em frente e para o lado esquerdo de Spyro, para encontrar o Mr. Moneybags perto de uma escada. Libere umas Gems para ele e a habilidade é sua (para escalar, basta pular na escada e direcionar para ↑, ou para ←→). Antes de ir embora, note que há um teletransportador ao lado de Moneybags, entre nele e volte para o mundo anterior para terminar o serviço com a nova habilidade.

Depois de completar o mundo anterior, ao voltar não suba pela escada ainda ao lado de Moneybags, vasculhe toda a região perto de onde você começou (entre na piscina e pegue tudo) este mundo e você avistará Elora. Ao lado dela tem mais um daqueles montes de brilho subindo, use-o para chegar ao andar de cima, e, ao invés de seguir para o portal à sua frente, olhe para o lado de fora, mais exatamente para o muro que cerca o lugar. Flutue até ele e depois siga por cima dele, para encontrar, no final, uma parede que pode ser quebrada na cabeça, pois atrás dela está a **1ª Orb**. Desça do muro e entre pelo portal, rente à piscina.

FAZENDO 100% EM SUMMER FOREST...

Ao retornar para o primeiro mundo, faça o caminho de volta até encontrar Elora perto da escada (lá perto da entrada de Hurricos). Suba pela escada e na beirada de cima você encontra as últimas Gems e a última Orb deste primeiro mundo. Agora é só cumprir as tarefas pendentes nos mundos em que eram necessários a habilidade de escalar (vide estratégia das respectivas fases, com destaque para as partes que necessitavam da habilidade).

Skelos Badlands — Orbs: 3 Gems: 400

Assim como as demais fases, fale com Gronk, o cara aí perto, para ele explicar que as coisas estranhas estão acontecendo e precisa de sua ajuda para livrar seu povo. Olhando para a ilha do lado direito de Spyro, você vê um carinha correndo de um lagarto voador. Pegue a pedra de mágma perto do rio incandecente e jogue na ave. Depois vá lá na ilha pegar as Gems e siga para a ilha seguinte (atrás de Gronk). Feito isso, colete dotas as Gems aí presentes e prossiga. No caminho você encontra umas criaturas de fogo, dê pedradas para que elas morram (cuidado com os ataques deles e não fique perto). Vá destruindo todos os inimigos que encontrar, depois suba pela formação de costelas (uma escada, tecnicamente falando), e dela vá falar com Lumpy. Ele diz que o povo é atacado por lagartos gigantes, e precisa de sua ajuda. Ele forma uma ponte até o outro lado e você deve acabar com os lagartos antes que um deles coma alguém.

É difícil conseguir da primeira vez, pois os bichos saem dos ovos em uma ordem, e encontrar a ordem certa para acabar com eles pode demorar um pouco. Você deve acabar com oito lagartos. Conseguindo salvar todos os habitantes, Lumpy lhe entrega a **1ª Orb**. Um monte de aves pré-históricas trazem mais ovos, e você deve fazer tudo novamente, só que desta vez a seqüência de lagartos é outra (e eles estão um pouco mais rápidos). Faça a façanha de salvar todos e Lumpy lhe entregará a **2ª Orb**.

Atravesse a ponte para chegar ao ponto de onde você veio, e continue a fase. Entre pela caverna (que parece uma boca) e lá dentro, logo de no comecinho dela, entre pela esquerda. Destrua o vaso e os inimigos, pegando as Gems e voltando ao caminho na caverna. A frente, você encontra mais algumas daquelas criaturas de fogo. Jogue pedras

e, ao livrar-se deles, ignore o caminho perto do portal de energia e suba pelo caminho do lado esquerdo de Spyro (mais adiante). Lá em cima você pega mais algumas pedras, as quais deve lançar na grade de ossos, na parede do outro lado. Destruindo-a, não vá para lá ainda. Saia da caverna e lá fora haverá mais alguns inimigos para serem detonados.

Seguindo em frente, depois de pular pelo rio de lava que cerca o lugar, você encontrará Ooga, ele fala que os sapos da lava levaram alguns ossos do amigo dele (o que está caído ao lado). Pegue as Gems e siga até o próximo cara para encontrar Glug, mas antes olhe para o lado direito e ver um vaso com uma ? estampada nele (destrua este vaso e ele aparecerá em outros lugares — basta voltar para o começo da fase que você pode encontrá-lo no caminho), destrua-o e vá falar com Glug, que vai agradecer e lhe entregar o **Skelos Badlands Talisman**.

Antes de sair, é hora de cumprir as tarefas restantes. Ao lado do portal, tem um caminho que leva até uma escada de costelas. Antes de ir para lá, do lado esquerdo tem uma subida que leva até alguns lagartos voadores. Rodeando o lugar, haverá vasos, cestos, algumas Gems e o foguetinho que quebrará a caixa prateada. No meio, você encontra pedras para jogar nos bichos. Derrubando-os, volte para o caminho que leva até a escada de costelas (olhando para o lado esquerdo, você pode pegar uma vida), no último degrau você encontra um dos sapos da lava que roubou um osso. Acabe com ele e pegue o osso, depois pule para as plataformas que circundam a lateral da grande pedra erguida sobre a lava. Em uma das plataformas, você detona mais um daqueles sapos e pega mais um osso. Nesta última plataforma, olhe por entre as pedras e vá para a plataforma no meio da queda de lava (aterrisse com ▲), para pegar uma Gem sobre ela.

Você já deve ter matado inimigos suficientes para que o portal de energia tenha sido ativado, então passe por ele e Spyro ficará imune a lava temporariamente. Vá pegar as Gems perto da queda de lava, depois suba pela escada de lava aí perto. Ela dará acesso até uma caverna onde, olhando para a esquerda mais adiante, você avista aquele vaso estranho e mais um sapo em cima de um geiser. Flutue e acabe com o sapo durante o vôo, depois quebre o vaso e alguns vasos o vaso e siga caminho pelas costelas boiando sobre a lava — seja rápido, elas afundam! No final você encontra mais um sapo.

Faça o caminho de volta e entre na caverna que liga ao começo do jogo (você encontra aquele vaso novamente em um trecho dela), entre naquela abertura da grade de ossos na parede para pegar mais um osso. Continue pela caverna, use o portal de energia aí dentro, para pegar mais um osso dentro do recinto de lava aí ao lado. Continuando pela caverna, e antes de sair dela, entre pela passagem lateral para pegar outro osso. Saia da caverna e vá pegar as Gems espalhadas com a explosão da caixa, e detonar aquele vaso estranho para pegar as últimas Gems. Depois olhe em cima da entrada da caverna e você avista o último sapo com o último osso. Pegando-o, Ooga lhe dará a **3ª Orb** e o amigo dele vai dar um show para você. Fase completa? Vá embora!

Metro Speedway

Orbs: 1 Gems: 400

Estando em Autumn Plains, vá falar com o Mr. Moneybags perto de onde Elora estava. Pague a ele para abrir mais uma fase, e depois, ignorando-a, suba pelas faiscas perto de onde Elora estava e entre na fase Metro Speedway.

Está praticamente igual á Ocean Speedway em seus objetivos. Começando por detonar todos os inimigos, você começa avistando alguns pombos em cima de grandes chaves. Vá detonando-os e fazendo com que a energia seja ligada no caminho. Depois que você derrubar o pombo, depois da ponte, vire à direita e siga pelo túnel. Você vai chegar até uma área com os pombos restantes e alguns carinhas que pulam de bung jump, detone os pombos e os carinhas (comece com os do lado esquerdo). Terminando com esta parte, do lado direito (depois de acabar com os caras e os pombos, siga até encontrar a pista e entre pelo túnel dela, à direita. Passando pelo túnel, passe por dentro dos portais e seguindo a pista, você chega até uma outra área onde existem uns carinhas em cima de algumas torres, segurando umas placas. Acabe com eles e termine o caminho dos portais e pronto, você ganha suas 400 Gems.

Participe novamente desta fase e siga o caminho dos pombos, então vá pela parte alta e procure, atrás de uma queda d'água, o prefeito. Ele irá propor uma corrida, e você deve seguir Hunter pelo canal e coletar 12 pacotes dos ladrões que vão deixar cair assim que Hunter atirar. O caminho e um pouco dificil, uma vez que você não poderá deixar o pacote atingir a água, e a manha da Ocean também está valendo: não perca Hunter de vista! Completando a missão, o prefeito lhe dará a **Orb**. *Não acabou não. Na próxima tem mais!*